UCG

XBOX ONE | PLAYSTATION 4 | STEAM

次世代

专辑 VOL.14

NEXT GEN SPECIAL

古墓丽影

·特辑·

历代劳拉回顾+历史科普+最新作完整攻略

古墓丽影 暗影 | 莎木I&II

刺客信条 奥德赛

典藏级精华攻略集合



神界 原罪 II 终极版



无双大蛇 3



次世代 专辑 VOL.14 NEXT GEN SPECIAL

CONTENTS

责任编辑：莫沃峰
封面设计：雷普利

特别策划

跨界特攻

成就奖杯堂

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《次世代专辑》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《次世代专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《次世代专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《次世代专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《次世代专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《次世代专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《次世代专辑》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：ucg@ucg.cn

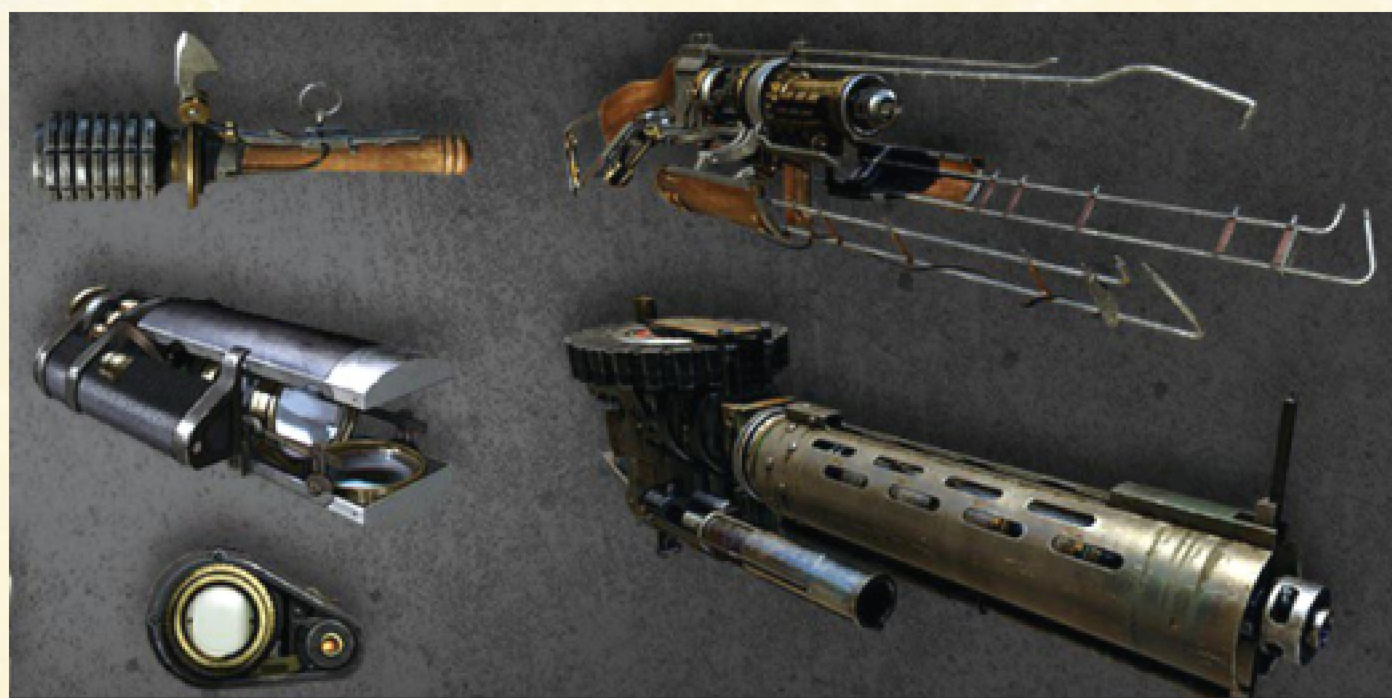


是失败还是荣耀？Ready At Dawn眼中的《教团1886》

最受争议的PS4独占游戏

在 PS4 公布之初，它的独占游戏阵容曾经并不特别耀眼，最主要的作品是《杀戮地带 暗影坠落》和《钠克大冒险》，前者整体素质并不特别出挑，后者作为原创作品，在号召力上有着天然劣势。不过彼时 SIE 给出了颇有吸引力的独占游戏阵容许诺，其中有部分游戏的确颇具卖相，其中就包括了由 Ready At Dawn 开发的《教团 1886》。

这是一款融合了蒸汽朋克和奇幻要素的作品，背景设定相当有野心，以圆桌骑士团的成员之名而创建的灭魔教团，对抗潜伏在伦敦当中的邪恶生物，高素质的画面水平和独特的武器设计都让人过目难忘。



▲《教团1886》的武器设计的确独具美感。

然而当 2015 年 2 月 20 日终于到来，第一时间购入《教团 1886》的玩家在兴致勃勃地进行游戏时，很快就被震惊了。

这是一款只有大概 5 个小时游戏流程、几乎没有任何重复游戏要素、而且战斗内容稀少、BOSS 战还极其呆板无聊的作品。哪怕是追求白金奖杯的玩家，在本作身上花的时间也不会超过 10 小时。而这款作品的售价却接近一般 3A 游戏的水平，于是玩家和媒体给出的劣评汹涌而来，说这款作品是 2015 年里期待落差最大的游戏，恐怕当时并不会有多少人反对。

毫无疑问，这让 Ready At Dawn 在独占游戏领域的发展前景敲响了警钟，在 3 年后的今天，这家工作室仍然没有推出任何关于《教团 1886》的续作，来继续讲述前作当中那个草草收场而且留下了剧情伏笔的故事。他们反而在 VR 游戏和跨平台游戏领域有所建树，让人不得不怀疑《教团 1886》这款作品庞大的背景故事是否就止步于一个 5 小时的战役。



▶《教团1886》的剧情结束了，但属于主角加拉哈德骑士的冒险才刚刚开了个头。

那么在游戏发售了 3 年后的今天，在这家工作室看来，《教团 1886》到底是款什么样的作品？接下来就让我们从这篇 Polygon 对 Ready At Dawn 的采访中，了解一下他们的看法吧。

与开发者一起回顾《教团1886》



受访对象：

Ru Weerasuriya，Ready At Dawn 工作室 CEO，《教团 1886》制作总监

Polygon（下文以 P 简称）："在《教团 1886》发售后已经过去 3 年了，在此期间你们又推出了起码两款游戏。时隔这么久后，你现在对这款游戏有什么看法？"

Ru Weerasuriya（下文以 Ru 简称）："我们对这款作品的看法恐怕和大家预料的不太一样。对于作品会呈现出的形态我们心知肚明，而且也为之而自豪。对一个工作室而言，这款游戏的工作量非常大。回顾这个过程，我们把它看作为了原创游戏品牌而迈出的第一步，同时我们也将其视为工作室一次大展鸿图的机会，并且在开发过程中得到了很多宝贵的经验。在《1886》制作期间我们学到的东西——以及之后所积累的知识——都被融入进了我们今天做的每件事中。"

P："你认为这个项目的优点是什么？"

Ru："作为这个项目的主管，我认为自己有资格回答这个问题。在我看来，当我们开始制作《1886》时，我们最大的方向和动力就是打破人们对 PS3 和 X360 等平台的固有印象，创造出下世代主机上的游戏。"

P："我不久前又玩了一遍《1886》，在某些方面它看起来就像是你们做的一个实验。这款作品在世界构筑和叙事上做出了很多当时尚未被探索过的新尝试。你们是打算通过《1886》去实现什么吗？"

Ru："我们觉得在纯玩法驱动游戏和纯电影游戏之间应该有一个平衡点，并试图找到这个平衡点。这是一种探索，因为如果你在做一款游戏时既没有提高自己的技术，也没有推动相应的游戏开发——我们认为那是不值得去做的。就算要冒着风险我们也要去弄清楚一件事：如何实际地推动剧情发展以及如何更好地向前推进游戏。实话实说，我们其实读过了所有对游戏本身的评论，在推出这款作品的时候，我们就必须要接受市场的评判，这是游戏开发者工作中的一部分。而这个过程也让我们有所领悟。"

P："那么让我反过来问一下——你认为《1886》的缺点是什么？"

Ru："我认为它的缺点是在一开始我们过分注重如何去创造一个游戏品牌。我们希望这个游戏品牌有一个基础——一个庞大的基础——能够容纳非常多的叙事手段。在这一方面，游戏品牌和故事本身花费了我们太多功夫。这对创造一款新游戏来说是很正常的现象。过去有很多原创游戏品牌身上出现过这种情况——我们不是第一个。回首看那些首次出现的游戏品牌，如果我们审视一下他们的玩法深度和复杂度，会发现这些作品相比起续作来说规模（一般而言）都要更小一些。当你需要创造一个全新的游戏品牌时，实际上你没有时间做好每件事，所以你就只能通过减少游戏玩法来保证进度。然后在续作推出时我们才可以达到那么一个节点，让我们可以说出'好吧，这回我们将做到尽善尽美'这句话。"



▲机制僵硬而无趣的BOSS战或许就是本作保证开发进度的代价之一。

P："我看到很多评论在批评中提到，本作过于关注产品价值而不是游戏机制。你是否完全同意这种看法？"

Ru："不算完全同意。我们确实专注于产品价值，这是毋庸置疑的。工作室当时的其中一个目标就是……我们在第一年登上 PS4 的发布会时，希望传达出的感觉是'这是一款能让人耳目一新的作品。你从未见过这样的游戏。'所以关于我们在产品价值上投入甚多的观点是正确的，但我们并没有以牺牲游戏机制为代价。如果你去数数本作当中的玩法总数，并做成一个列表的话，就会发现我们其实还是做了不少内容的……

我看到的大部分意见其实是关于游戏时长的。但我不认为这导致了产品价值的减少；在我看来，游戏时长与是否有更多的战斗部分有关。'《1886》有 20~30 分钟的战斗内容吗？'当然没有。但我们是刻意减少了战斗部分的时间。"

P："你认为这些批评对一件艺术品来说公正吗？或者你是否认为《1886》应该被视为一种创新或是对艺术价值的追求？"

Ru："那是一个公正的批评吗？绝对是，接受批评是我们工作的一部分。没有不公正的批评。不过有些批评可能很刻薄，有些可能因为过于极端而失去了批评的要点，并且这会导致有时候你看到的评价就只包含了愤怒或是其他无关的内容。但是另一方面，对我们的游戏所做的每一个批评都是有效的。那是一个个观点，我认为必须要倾听并重视这些意见。不过我们是否同意它们这就是另一回事了。某些意见中的观点我们是认同的，但有的则不太赞同。正如你所说，《1886》的出现绝对有艺术价值的追求在内，我们想要它被视为一件艺术品。但是艺术性只会在一部分人身上引起巨大的共鸣，另一部分人则会仅仅说'我并没有什么感触'。这是很多艺术品身上都会出现的情况。

所以，我一点也不责怪批判《1886》的人——事实上我预料到会出现这种情况，而且这种情况也很常见。我认为关键在于你是否能够欣赏游戏里的一切。不要仅仅看到某些方面的缺点，也要重视一些有价值的东西。我曾看到某些人和某些评论有提及游戏取得的成就，但他们的结论几乎都是由于游戏时长不够，所以游戏并没有取得什么成就。而我就想：'这样啊，我明白了。不过你在体验过了游戏当中的种种创新之处后，真的仅仅就因为游戏时间不够长这一点而完全否定它吗？'我们读过这一类评论，而且理所当然地觉得不能苟同。但在一部分人的身上这种观点是确实存在的。"



▲Ready At Dawn在2017年推出的VR游戏《Lone Echo》。



▲在对场景的表现力上，《教团1886》的确具备艺术品般的气质。

P："很多人都在讨论一个问题——游戏时长与价格的对比。人们通常是这么想的：'如果这是一款10美元的游戏，那么两个小时的时长是完全可以接受的'。但是如果这个游戏价格有60美元，而游戏时长只有6到7个小时的话，这就有些荒唐了。"

Ru："嗯，我知道这点。正如我之前所说，这种看法绝对正确。花自己的钱购买游戏后就应该享受到乐趣。如今很多人都会这么想——而且我猜未来持这种看法的人还会增多——人们会认为'我花了这么多钱，我就应该玩到值这么多钱的游戏。'这种想法是正常的。你是玩家，你是那个花钱的人，你自然想从游戏中得到相应的享受。但是你需要先大致了解你购买的游戏。如果你发现想要买的游戏不能满足你的期望，你其实就应该考虑买另一款作品了。"

P："我总是能看到《1886》在打折，这会带动销量吗？"

Ru："自从《1886》发售后销量一直很稳定。当然了，任何游戏发售后前几个月内销量都是十分巨大而且稳定的。世界上总是会有一群人在玩《1886》，而且他们玩的时候可能会这么想'我好喜欢这款游戏啊，下一作什么时候发布呢？'我们不断得到这样的反馈，所以我认为这款游戏还是很有销路的。"

P："在《1886》发售前，SIE一直在不遗余力地推广它。而且你过去一直都自豪地说团队在推出系列首作时已经在构思续作了——游戏的结局也的确留下了悬念。但是从那以后我们还没有看到过任何确切的续作消息。这个系列到底还会不会出新作？"

Ru："这个问题有点不好回答（笑）。我只能像《1886》发售前那样回答你：'一个原创游戏品牌背后有大量的工作要做'。甚至临近游戏发售时，我们也在对角色性格、角色背景以及故事背景做大量的基础性工作。这不仅仅指游戏本身，也包括作品本身的故事设定。我们常这样问自己：'故事将从哪里开始？又将走向何处？'我们准备了大量的内容，因为在我们看来，如果创作一款游戏只是为了讲一个孤立的故事，这是远远不够的。"

P："在推出《1886》后，你们工作室的游戏开发方向就风云突变。你觉得现在Ready At Dawn还会回头去做一款高成本的第三人称射击游戏吗？"

Ru："当然是会的，这已经融入了我们的DNA中。我们在游戏设计、游戏类型、故事讲述方式等方面都做过很多尝试。从原本的平台游戏，到动作游戏、RPG游戏、格斗游戏、VR以及第三人称射击游戏，15年来我们做了很多不同的事情。与此同时，这也是对我们团队和成员们天赋的认可。工作室的成员们都渴望去探索更根本的东西，也有能力变得更好。比如'就我个人而言，作为开发者，我会思考如何才能提升自己的能力？'团队所有人都渴望不断地挑战自己。所以，至于是否想用更高的预算来制作一些更棒的东西，答案是肯定的，它就在我们的DNA中。而正因为我们总能找到一个平衡点，我认为我们永远都会作出新的尝试。"

P："如今游戏类型越来越具备普遍性。一个明显的例子是：如今几乎每个游戏都有RPG机制，你也应该知道吧？你们在做完《战神》、《Daxter》、《1886》以及其他的一些游戏后，似乎你们已经有能力把很多元素结合起来，融入到一款游戏中。你认为这将来可能实现吗？"

Ru："能在适当的范围内使用恰当的能力，这是非常有价值的。我认为把所有东西都来一锅煮是不合适的，这就像：'让我们把所有特点加到一款游戏中，看看它会变成什么样。'但是，明确了你从这个过程中学到了什么，这肯定是有价值的。例如'你知道吗？这一部分很适合这款游戏，因为游戏就是在此基础上开发的'。"

P："感觉你们试图在打破'我只玩RPG游戏'和'我只玩第一人称射击游戏'这两者间的壁垒。"

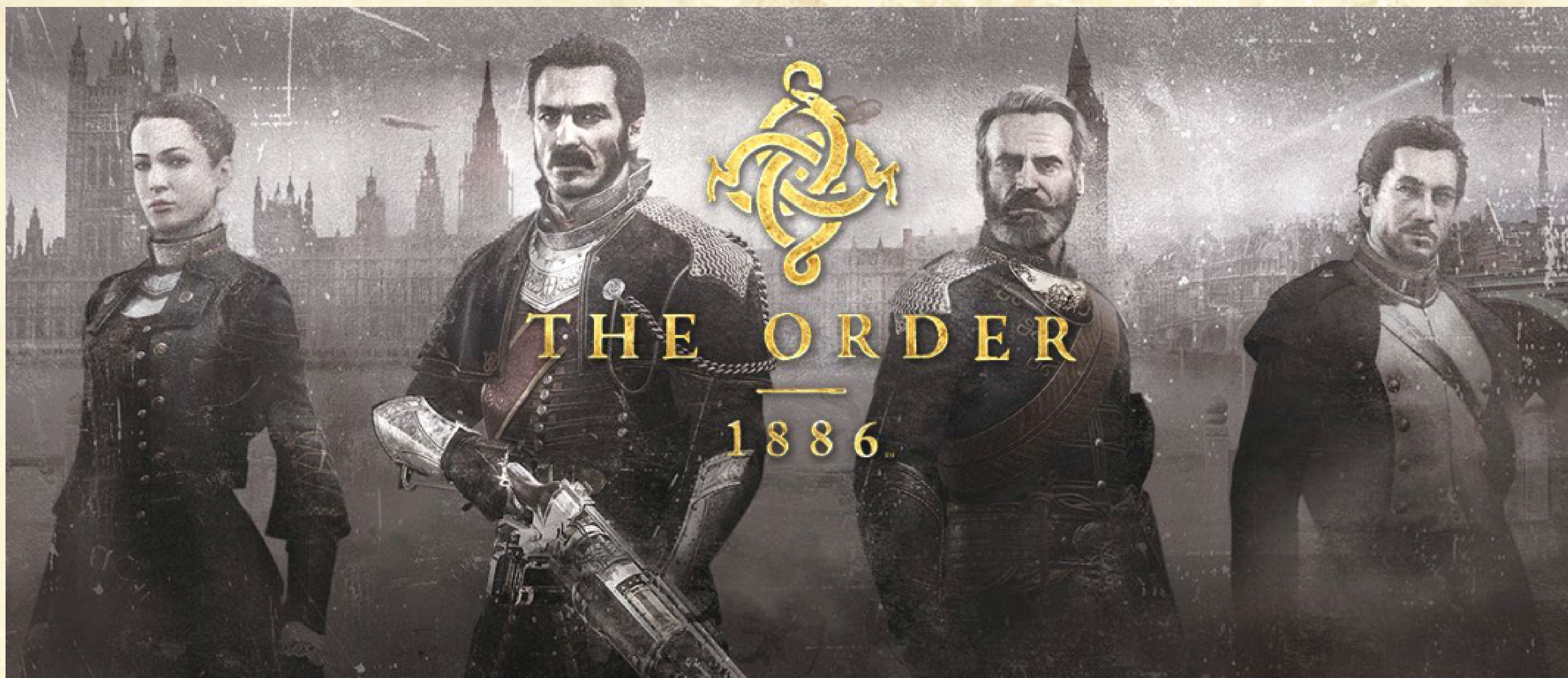
Ru："当然了。我认为我们都需要永远记住，虽然游戏行业已经拥有相当多的受众，但我们的用户数量和其他娱乐行业——电影、音乐或类似的娱乐手段——比起来还算不上多。如果你看看有多少人喜欢看电影或听音乐，或者其他娱乐方式，你就会发现那是一个相当庞大的群体。如今信息传播手段更丰富更便利，你可以将整个世界的人视为自己的受众。你不需要家用机；你也不需要一台电脑。仅仅通过手机，我们就可以轻松地接触到更多用户。但与此同时，我们必须吸引这些新用户去体验游戏。我认为VR正在发挥很大的作用。实际上，从未了解过游戏或玩过游戏的人在将VR戴上后，打开开关，他们可能就会说，'我过去从来没玩过游戏，但对我来说，这正是我想要玩的'。"

P："保持工作室的独立性是不是有助于你们做各种尝试？"

Ru："是的。你可以做很多自己想做的选择。当然，合作伙伴也至关重要，但保持独立能够让你在做决定时更方便。不过这也很吓人（笑），和任何在进行独立制作的开发者以及工作室CEO谈谈，你会发现他们的想法其实都差不多……而且这可以说是一种挣扎，因为你在某种程度上或某一方面独立的话，你必须接受一个事实：你在很多方面都只能依靠你的下一款游戏来证明自己的价值，而你没有失败的余地。"



▲Ready At Dawn在推出《教团1886》后开发的作品之一：《百变球球》，这是一款风格上完全不同于他们以往作品的萌系游戏。



P："我总是对音乐家和喜剧演员的想法感兴趣——这些东西通常很吸引他们的同行。你觉得《1886》与这个情况相似吗？它是一款能够吸引其他游戏开发者的游戏吗？"

Ru："当然是。我认为这正是《1886》其中一个成就。我们也在找那些被吸引的玩家，而且我确信很多玩家已经被这款作品吸引了。我认为甚至在游戏发布之前……《1886》在很多方面都像是一款为了游戏开发者而创造的游戏。曾有许多其他开发者联系我们，并说，'嘿，我们很乐意和你们谈谈你们是如何做到这一点的。'我们一直对许多其他工作室保持理念上的开放态度——分享那些成功的或失败的事情——因为我们总是在互相学习。

不过，正如你所说，《1886》确实吸引了很多游戏开发者，他们对这款游戏的很多方面赞赏有加。也有越来越多的人也开始喜欢上某一些细节。例如，一个动画师可能会来找我，说道：'天哪！我看了游戏中所有的同步动作，每一个动作都没有问题。'我就会说：'嗯，这确实挺棒的。'但是对玩家来说，这些方面会真的很重要吗？我认为不会。因为无论有没有这些，游戏本身仍然是一样的。但是，对我们来说，这恰恰是我们所追求的其中一部分。这是自我强加的，无论好坏，只是我们对自身的要求罢了。"

《教团1886》媒体评分一览与评论摘选

●媒体平均评分

Metacritic 63 分

Gamerankings 62.61%

●GameTrailers

评分 82

评价摘选：尽管并非是面面俱到的佳作，但这仍然是一款令人印象深刻的游戏。

●Game Informer

评分 78

评价摘选：本作在技术和艺术的表现方式上非常出挑，但也付出了沉重代价。这款作品对电影式故事体验毫不掩饰的追求让玩家经常被隔离在互动之外，感觉更像是一位观众而不是操纵者。

●IGN

评分 65

评价摘选：从好的方面来讲，本作有着出色的画面水平和氛围，以及实实在在的奇幻风格虚构元素。但那浅尝辄止、节奏缓慢而且平庸的QTE 设计让人感觉这款作品与其做成游戏，还不如做成没有互动元素的电影。

●Polygon

评分 55

评价摘选：尽管并非一无是处，《教团1886》却忽略了一个最基本的问题：它在许多方面甚至都没有达到一般游戏作品应有的水准。

●GameSpot

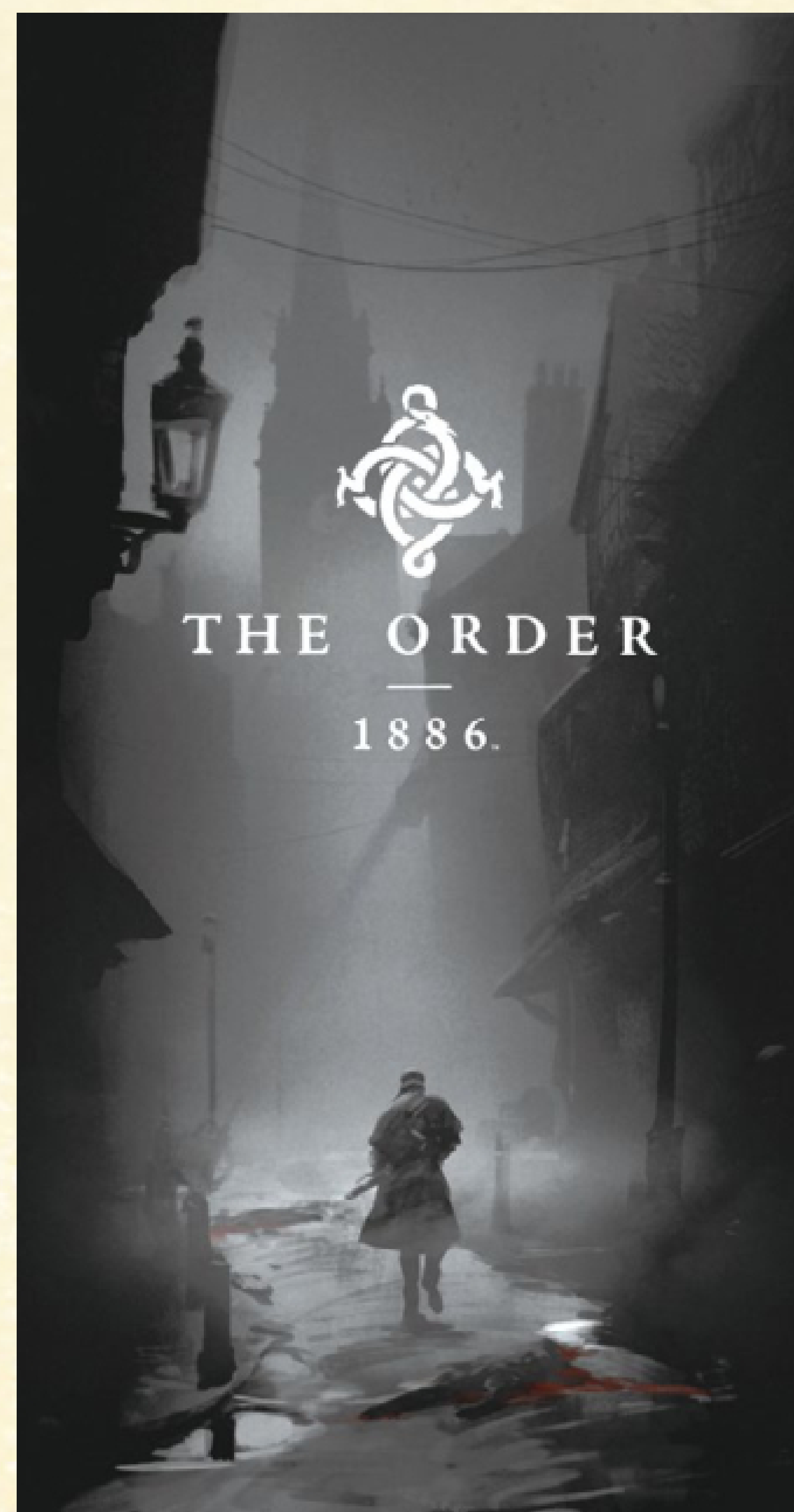
评分 50

评价摘选：光从好的一面来看，本作在互动、视觉和听觉体验上还是很不错。但同时本作也显得平庸并缺乏表现力。有些游戏虽然有缺点但也有个性，而本作却无聊得让人难以消受。

●Edge

评分 40

评价摘选：尽管本作有着独到之处，开发组却最终把《教团 1886》的潜力葬送在了游移不定的主旨上，那专注于 QTE 的游戏设计之差，简直就像是弥漫在维多利亚时代大街上的雾霾般令人窒息。



DIVINITY ORIGINAL SIN II DEFINITIVE EDITION

本作是去年《神界 原罪II》的强化版，原版凭借着自由的玩法和成熟的战斗系统获得了来自玩家和媒体的一致好评，加强版则在原版的基础上对系统和流程作出了修改，并增加了全新的模式、剧情和角色。作为一款从PC移植过来的角色扮演游戏，本作在操作上根据手柄的操作特点进行了优化，即便是玩过PC版的玩家也能很快适应，画面也针对主机性能进行了优化，画面精细度和帧数都令人满意。加上本作出色的中文化水平，本作可谓是主机美式角色扮演游戏爱好者不可错过的一次盛宴。

PS4 XOne

神界 原罪Ⅱ 终极版		Larian Studios	
Divinity: Original Sin Ⅱ Definitive Edition		角色扮演	中文版
2018 年 8 月 31 日	本地 1~2 人，在线 2~4 人	无对应周边	
售价为 273 港币			

本文对应游戏版本：3.6.0.5
本文对应语言：简体中文

文 三日月 美编 雷普利

系统详解

基本操作

Xbox One版	PS4版	作用
A	×	确认、主动搜索（按住）
X	□	动作菜单
Y	△	打开/关闭快捷栏
B	○	取消、结束回合（按住）
LB	L1	切换物品/敌人
LT	L2	切换角色（按住）
RB	R1	切换物品/敌人
RT	R2	角色菜单（按住）
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制、缩放
方向键↑	方向键↑	战术视角
方向键↓	方向键↓	潜行
方向键→	方向键→	强制分屏
方向键←	方向键←	攻击模式
Menu	触控板	查看地图
View	OPTIONS	游戏菜单



1. HP
2. 物理护甲
3. 魔法护甲
4. 角色状态
5. 行动顺序

角色属性

除了角色等级这种其他角色扮演游戏司空见惯的数值以外，本作还有能力、天赋和标签三个角色信息，它们无论在获得方式还是作用上都有所不同。

能力值，也就是属性点数影响着角色的总体能力，绝大部分装备都需要角色的某项能力值达到要求后才能装备，而能力值也会影响到角色在队伍中扮演的角色。一般来说，物理近战型角色最重要的属性是力量和体质、远程或者敏捷型角色是敏捷和智慧、法师则是智力和记忆。话虽如此，笔者还是推荐角色不要过于专精一个能力，在养成角色上可以更加灵活，例如法师型角色可以考虑加点力量，这样就可以装备物理防御力更高的防具以保证自己的生存率，近战输出型角色可以考虑加一点记忆和智慧，在增加可使用技能数量的同时提升自己的行动顺序，让自己可以在敌人出手前利用技能重创敌人。能力值的最大值为 40，超过 40 后就只能通过装备效果来提升了。

能力分为战斗能力和生存能力。顾名思义，前者影响着角色在实战中擅长的东西，战斗能力同时还影响角色可以学会以及使用的能力，战斗能力最大值为 10。而生存能力影响的则是非战斗状态下的能力。和属性不同，角色的生存能力应该有所专精，队伍里四人分别擅长不同的东西，比较万金油的组合是：交涉、博学、盗窃，剩余的一个推荐选择交易或者念力，对潜行有偏好的玩家也可以选择潜行。战斗能力最大值为 10，生存能力最大值为 5，和属性一样，超过最大值后还可以通过装备效果来提升。

天赋则是除开属性和战斗能力外的一些额外特殊效果，效果从战斗用到非战斗用应有尽有，部分天赋会有战斗能力的要求，并且互相冲突，玩家只能从两个天赋中选一个。

标签不会影响玩家的战斗能力，它更多的是代表角色过往的经历和成就。除了默认标签以外，其余标签都需要玩家通过进行游戏来获得。获得方式多是选择某个特定的对话选项、重复某个行动（例如中期从人的灵魂处吸收秘源）或者是完成某个支线任务。标签大多只会增加玩家在对话的选项，更多的是在彰显玩家角色的个性。





护甲

护甲是本作新加入的系统，它将角色扮演游戏中比较笼统的“防御力”转换成了和 HP 一样的存在，分为物理护甲和魔法护甲两种。简单来说，它就犹如玩家的第二条 HP 一样。和 HP 不同的是，护甲的多少主要只取决于玩家的装备，和回复 HP 的技能类似，同样有着能够回复护甲值或者增加护甲最大值的技能。。

不同的护甲对应不同的攻击，除了部分能够穿甲的技能以外，玩家只有在护甲被耗光后才会开始消耗 HP。护甲的另外一个作用是防御异常效果，在本作中，在护甲被耗光之后，角色陷入异常状态的几率会大大提高。

哪种技能对应哪种护甲并不是固定的，有对应魔法护甲的物理攻击，同样也有对应物理护甲的魔法攻击，而部分带有魔法属性的武器能够同时给目标带来物理和魔法属性的攻击。

行动点（AP）

本作的战斗为回合制，角色的行动先后顺序由“先攻”来决定，“先攻”越高，角色的行动优先度就越高，而决定“先攻”的数值则是智慧。而决定角色在一回合能做多少事情的则是行动点。

每个角色的初始行动点为 4，最大为 6，超过最大值的行动点无效，而没有用完的行动点可以保留到下一个回合，这一点对于所有角色都是一样的。然而一个行动点所能做的事情却不是一样的，部分天赋，诸如“元素亲和”，可以减少玩家特定行动所需的行动点，而部分状态，例如油渍，则会增加玩家移动所需的行动点。

值得注意的是，移动较短距离（例如不到 1 米）的时候是不需要消耗行动点的，需要细微调整角色站位的时候不妨利用一下这一点，移动所需的行动点会在屏幕上直接显示。

地形效果

地形效果的存在使本作有别于其他同类游戏。和角色的异常状态不同，地形效果的种类和生成是多种多样的，它们既可能从一开始就存在于战场上，也可以由角色技能或者魔法造成，并且对敌我一视同仁。



而不同的地形在特定条件下还会变成另一种地形，但必须注意的是，本作中还有“诅咒”和“祝福”两种特殊地形，前者不能被轻易移除，例如普通的水是熄灭不了被诅咒的火焰，这种地形只能通过特殊技能“祝福”来转化，或者使用大气学派的“飓风术”来移除，中后期很多虚灵类敌人的技能会自带诅咒效果；后者则刚好相反，被祝福的地形几乎毫无副作用，例如被祝福过的火焰会发光，处于祝福火焰效果的角色可以提高火属性防御力、免疫冻僵，并且随时间回复 HP，玩家只需要把“祝福”用在一般地形上，就可以将其转化成祝福地形。

●常见地形效果如下：

火焰
造成伤害
附加燃烧状态
被魔法护甲抵抗
消除潮湿/冻僵状态
和油/毒接触时会发生爆炸并造成伤害
刚熄灭时会造成蒸汽效果，完全熄灭时会造成烟雾效果
祝福状态下可以提高角色火属性防御力、免疫冻僵，并且随时间回复HP

血液
生物类角色受到伤害、部分技能也会造成这种地形
其余性质和水类似
祝福状态下的血雾可以治疗角色

油
无视所有护甲，导致角色陷入“缓慢”状态
遇火会爆炸并燃烧

水面
可以熄灭火焰地形
和火接触时会产生蒸汽
和冰霜接触时会结冰
和雷电接触时，附近连接的水面会全部触电，造成雷电伤害和麻痹状态
蒸汽和雷电接触时会变成雷电云，效果和电类似
祝福状态下的蒸汽可以治疗角色
祝福状态下可以提高角色火属性防御力、免疫冻僵，并且随时间回复HP

毒
附加中毒状态
被魔法护甲抵抗
遇火会爆炸并燃烧，同时毒地形会消失
祝福状态下的毒雾可以让角色进入自动回复的状态，并对亡灵敌人造成伤害

冰
低几率会使角色摔倒，摔倒后回合会强制结束，角色一定回合内不能行动
遇火时会变成水面



角色创建

除了自定义角色以外，玩家还可以在六个起源角色中选择一个作为自己扮演的角色，这些角色除了有自己的剧情线以外，还会有同种族自定义角色所没有的特殊能力。而不同种族之间也有着能力上的区别，除了战斗技能以外，部分种族还会有探索用的专用技能，例如蜥蜴可以不用铲子直接挖地，精灵可以通过食用尸体来获取死者记忆等等。

伊凡·本-梅兹



独特技能：召唤伊凡的灵狼　默认天赋：心灵手巧、开源节流、动物密友
初始标签：士兵、罪犯、伊凡、人类、男性

角色介绍

对于角色养成非常自由的本作来说，决定一个角色“是否好用”很大程度上取决于这个角色在流程中除了战斗以外的其他表现。伊凡在这一点上就做得非常不错，他自带的“士兵”和“罪犯”两个标签会给玩家的流程带来很多便利，特别是在经常要和罪犯打交道的第三章部分，伊凡可以直接通过说服来避免很多战斗并进入某些特定区域。另外由于他还是一名孤狼的缘故，他可以自由出入孤狼的领地而不被攻击。

角色养成方面，虽然本作在角色养成上没有太大的限制，但由于伊凡开局自带召唤灵狼的技能，因此提升召唤学派能给伊凡带来极大的收益，这也决定了伊凡更适合充当队伍里的远程攻击手或者辅助角色。

希贝尔



独特技能： 打破枷锁　**默认天赋：** 先祖传承、食尸之人

初始标签： 学者、罪犯、希贝尔、精灵、女性

角色介绍

和伊凡类似，希贝尔在流程中的表现也非常出色。学者标签在本作的很多对话中都能发挥作用，而罪犯的作用在上文介绍伊凡时已经提过了。食尸之人作为精灵的自带天赋，除了可以推动或者补充剧情以外，还可能让玩家直接学到技能。在剧情设定中，希贝尔的目标为追杀仇人，几乎全部的仇人都会在主线剧情中登场。需要注意的是，希贝尔和暗影王子是敌对关系，而后者和猩红王子的剧情任务有关。不过这个NPC对猩红王子的剧情任务并不是什么必要NPC，玩家也无需过于在意。

虽然精灵一直给人一种天生弓箭手的印象，但实际上希贝尔更适合作为放弃防御并以攻击为主的近战角色。在开始游戏不久后，玩家就可以学到狂怒（骑士开局自带技能之一），配合肉身献祭来增加自己的行动点，在获得天赋"处刑专家"后，装备双手武器的希贝尔可以在游戏初期就给敌人带来巨大的伤害。

洛思



独特技能： 狂乱之歌　**默认天赋：** 心灵手巧、开源节流

初始标签： 神秘者、小丑、洛思、人类、女性

角色介绍

小丑和神秘者这两个标签在游戏中能派上的用场不多，但在一些本来需要高交涉才能通过的对话中反而能发挥作用。从享受剧情的角度来看，洛思是一个能给玩家带来很多乐趣的玩家，除了角色本身的外观和性格设定以外，她的剧情也比其他角色要有深度不少。当然，当你千辛万苦，作出诸多艰难抉择和战斗后，并完成洛思的剧情任务后，你会发现这一切都是值得的。

然而，对于那些想一周目白金的玩家来说，洛思是一个必须要回避的对象。洛思会直接导致玩家和后期的重要NPC医生敌对，并不能触发其中一个结局。另外由于洛思自身的经历，洛思和某些特定NPC对话时会引发敌对关系（例如死神海岸的艾迪纳和上文提到的医生）。

洛思的养成比较自由，但笔者认为一般玩家还是会将其当成法师类角色来使用。值得注意的是，狂乱之歌这个技能虽然效果非常强大，但由于其效果受魔法护甲抵抗，实际上不太实用。

猩红王子



独特技能：恶魔凝视　默认天赋：久经沙场、伶牙俐齿
初始标签：贵族、学者、猩红王子、蜥蜴人、男性

猩红王子的最大价值在于其蜥蜴人的特殊身分，它可以帮玩家省下一把铲子（喂）。玩笑先开到这里，和猩红王子任务联系最大的是最终章中的支线“蜥蜴人的噩梦”。根据玩家最后选择的不同，猩红王子有可能会和玩家敌对。而猩红王子如果在队伍里，并且玩家做出正确选择的话，玩家不光可以避免一场恶战，还能完成猩红王子的剧情任务。

虽然剧情里不能给玩家带来太大的便利，但猩红王子本身是个不错的战力。能够对魔法护甲造成大量伤害还能借此回复自身护甲的特殊技能“恶魔凝视”非常强力，配合天赋“久经沙场”，猩红王子能够在游戏中成为一个不错的坦克型单位。

顺便一提，在作为同伴之一登场时，猩红王子和玩家操作角色的互动非常有趣，这个曾经为贵族的“王子”无时不刻对所有人，包括密友和敌人，保持着一种莫名的优越感。

比斯特



独特技能：致盲尖叫　默认天赋：虎背熊腰、狡诈矮人
初始标签：贵族、野蛮人、比斯特、矮人、男性

和猩红王子类似，比斯特在剧情里并不能发挥太大的作用，其剧情任务需要到最终章的阿克斯城才能告一段落。不过从战斗的角度来看，比斯特是一个非常强力的角色。开局自带天赋虎背熊腰和狡诈矮人这两个特性，比斯特非常适合成长成一个刺客型角色。除了刺客角色以外，他还适合成为一个战斗法师，并以地卜和大气学派为主要法术，毕竟他是少有的开局自带石化之触（地卜）和致盲尖叫（大气）两个学派的技能的角色，那么为什么不将其物尽所用呢？

另外比斯特也是少有的开局送装备的角色，他的初始装备之一“双角帽”能提供智慧和先攻的加成，并让角色对恐惧免疫，在初期一穷二白的阶段能给玩家带来一点战斗上的优势。

费恩



独特技能：扭曲时空　默认天赋：亡灵、心灵手巧
初始标签：神秘者、学者、费恩、亡灵、男性

角色介绍

亡灵类角色在本作中是个非常特殊的存在，首先这个角色需要时刻装备着全身的防具，包括头盔、胸甲、手套、靴子和绑腿，否则和一般种族的角色见面时，很大几率会直接引发战斗并降低好感度。另外亡灵角色不能用一般的回复手段来回复 HP，而是需要使用毒来回复。一言以蔽之就是，亡灵是一个和其他种族截然相反的种族。

比较便利的是，亡灵还有数量无限的撬锁器，并且可以无视死亡之雾。另外费恩开局自带“变形者面具”，不过随着剧情发展会丢失，获得方法可以参考下文流程部分。这个特殊的面具不光可以改变玩家的外表，它甚至能够赐予玩家不同的种族的能力。例如玩家使用面具变成了精灵，那么就拥有了“食尸之人”的特殊天赋。

而对于那些目标为一周目白金的玩家来说，费恩也是最便利的角色，没有之一。身为亡灵的他能够在无名岛上触发一个特殊事件，并解锁成就 / 奖杯“一诺千金”。而见多识广的费恩也能在旅途中给玩家带来很大的便利，“费恩”这个标签基本可以当成强化版的“学者”来用。而从剧情的角度来看，费恩也是一个有诸多秘密可供发掘的有趣角色。



组队思路

虽然有职业这个“概念”，但玩家在实际游玩时会发现，在本作中培养一个只会单类技能的角色其实没什么意义。由于几乎所有技能都存在冷却时间的缘故，传统角色扮演游戏中的很多队伍角色，诸如肉盾和奶妈的作用都减低了不少，毕竟肉盾的嘲讽技能不可能每回合都发动，自然也不可能每回合都保护队友，同理的还有回复技能。因此纯肉盾或者纯奶妈的角色在游戏中实际意义不大，学习不同学派的技能然后结合使用才能更好地发挥角色的技能。

当然，在技能学习上，不同类型的角色自然有不同的侧重点。除了独狼路线，一个比较均衡的队伍配置为：输出型近战、控场型近战、远程万金油和法师。这个思路也只是抛砖引玉而已，鉴于本作里洗点并不需要付出什么代价，因此玩家们可以自由发挥。

输出型近战的一切技能以物理输出为主，目标为在一回合内造成尽量多的伤害，“鞭挞之触”和“旋风斩”是个不错的选择，另外还需要一些保命的技能，例如能够补充护甲的“灵骨护体”和“冰霜护甲”，最后需要的则是一些可以让角色迅速靠近目标或者逃离战场的位移类技能，例如“凤凰俯冲”。

控场型近战的目标则是控制敌人行动，最简单的方法就是使其倒地，“战争践踏”和“地震术”是个不错的选择。另外控制型角色同时还扮演着肉盾的角色，“挑衅”和“守护天使”可以提供一定的保护效果。最后这类角色一般装备有盾牌，伤害取决于盾牌防御力的“弹射盾牌”是个不错的补充。

远程万金油的技能以神射技艺为主，其他技能则以辅助为主，比较理想的召唤学派的“召唤魔妖”，这个技能并不需要角色任何的属性加成，强度只取决于召唤学派的等级，配合魔妖专属强化技能“远眺注能”和“力量注能”可以让玩家根据需要来改变魔妖的用途，其余技能则推荐“迷魂大法”和“灵魂挚友”这种辅助系技能。

虽然学了一点魔法，但加点依然以敏捷为主，除了召唤和辅助以外，平时大部分时候扮演的是远程输出手的角色。

魔法系角色则比较自由了，推荐的学派有水占和大气，这两个学派的技能能够兼顾输出、控场和辅助。另外还可以学一些死灵学派的技能，这个学派的技能在输出上非常出色，而且大多自带吸血效果，可以提高角色的自保能力。大地学派的范围伤害和控制非常厉害，但至少需要到中后期才能在实战中发挥作用，上文提到的“地震术”在技能和属性到位时非常强力。惟一不推荐学习的学派为烈火学派，虽然视觉效果和输出效果非常惊人，但由于有误伤效果，而且改变地形的能力非常夸张，因此除了孤狼角色外，笔者不太推荐在队伍里增添这类角色。但烈火学派里的“心静神宁”还是值得一学的，它可以治愈游戏中大部分的异常状态，本身也只需要烈火学派 I 而已，可谓是居家必备的好技能。



合成

本作有一个非常庞大的合成系统，玩家会在冒险途中通过阅读或者和 NPC 对话来获得道具的合成配方，当然玩家也可以自行尝试出未知的配方，鉴于合成失败并不需要付出任何代价，玩家可以发挥想象力随意发挥。

不光道具，技能书本身也是可以合成的。最简单的合成配方是“空白的 ×× 学派技能书”+“XXX 卷轴”=“XXX 技能书”。另外还有很大一部分技能书只能通过合成来获得。和一般的技能相比，这些技能需要玩家同时掌握两个学派才能使用。

注：初阶技能书为一般技能书，高阶技能需要玩家消耗秘源点数才能使用，技能书的外框会发光。高阶技能的合成配方固定为“高阶××学派技能书+任意××学派技能书

	神射	死灵	变形	刺杀	召唤	战场
大气（初阶）	应急传送	真空之触	汽化	烟雾护身	雷电注能	气泡吐息
大气（高阶）	回避光环	真空光环	水母肌肤	祝福烟云	被诅咒的雷电	群体气泡吐息
地卜（初阶）	扬尘	腐蚀之触	转化为油	淬毒	剧毒注能	油性覆甲
地卜（高阶）	沙尘暴	腐蚀喷雾	毒性肌肤	浸毒光环	腐蚀注能	群体油性覆甲
水占（初阶）	寒霜附骨	血雨	治愈之泪	猩红饥渴	冰霜注能	清洗伤口
水占（高阶）	群体寒霜附骨	鲜血风暴	寒冰肌肤	猩红饥渴光环	祝福寒冰注能	群体清洗伤口
烈火（初阶）	爆炸陷阱	尸爆	血流成火	破坏	火焰注能	火花飞溅
烈火（高阶）	多重爆炸陷阱	群体尸爆	灼热肌肤	群体破坏	死灵之火注能	火化大师



荣誉难度心得

就如上文提到的那样，目标为一周目荣誉难度白金的玩家请务必选择费恩为初始角色，另外队伍里不能有洛思。而荣誉难度除了只有一个存档，一旦全灭立即删档以这些限制以外。游戏的存档机制也会出现一些微调。每当玩家进入新场景、触发战斗或者人员死亡时，系统就会自动存档。

在荣誉难度下，敌人除了AI有增强以外，敌人的数值也会有所提高，其中最明显的就是在护甲这个数值上。建议玩家尽量不要越级打怪，特别是在装备技能尚未成型，而且不能洗点的欢乐堡部分。战斗方面没什么好说的，PS4版玩家可以通过备份存档来让自己在战斗中获得先机，例如提前占据好有利地形再开战，XOne版玩家就只能步步为营了。记住只有全员阵亡时游戏才会结束，眼看情况不妙建议立即逃跑，然后慢慢利用潜行等手段可以把死去的队友救回来。位移技能建议全员装备，无论是进攻还是逃跑都会用得上。

技能方面以控制流和范围攻击为主，控制流首选当然是大气和地占两个流派。除了PS4版的其他版本，笔者都是建议玩家一周目随意难度先通关一次，把除了难度成就以外的成就都解锁掉，顺便熟悉一下流程，特别是记住一些强制战斗的触发点。在打完一个周目后，想必玩家自己也有一些建队心得，然后再打荣誉难度就会相对稳很多。

序章

梅里韦瑟号

●流程要点

游戏开始后玩家会出现在下层甲板，这同时也是《终极版》新增的教学关卡，第一次接触这个系列（或者是第一次接触本作家用机版）的玩家可以去尝试着完成一下，场景中也没有什么好东西可以搜刮，老玩家们可以无视然后直接上甲板。

1. 遇到羊的房间角落有三个板条箱，对准箱子按下X键再选择移动就可以移动箱子，移开后就可以在罐子里找到钥匙了。

2. 用钥匙打开房间门后有两个开关，随便找个木桶凳子什么的压住开关后门就会打开。

3. 在牢房里玩家会遇到亨沃尔，这个被单独关押的家伙要求玩家把他放出来，拉动开关后守卫会醒来，玩家可以通过说服来避免战斗，但战斗难度也不高。敌人只是一个半血空手守卫，即便赤手空拳也不会难打到哪里去。战斗胜利后建议无视亨沃尔，一旦玩家把他放出来他立即就会背叛并攻击玩家，而打赢了也没什么好处。



4. 移动烛台点燃毒液池就可以离开这里了，最后玩家千辛万苦也就绕了一个圈而已，真是吃力不讨好。

接下调查谋杀案的“委托”后，玩家就可以开始调查了。说是调查实际上就是个走过场而已，玩家可以趁机和将来的同伴们打个招呼。继续前进后触发事件，整个场景的NPC都会死去或者失去意识。在附近的一个箱子里可以找到一些武器，另外失去意识的同伴是可以偷窃的，而即便把他们身上的东西全都偷过来，之后他们加入时道具都会“重生”，玩家可以趁机捞一笔。

装备好武器后继续往上层移动，中途玩家会遇到两个NPC，同样可以通过说服来避免战斗，当然即便要打难度也不高，建议都杀了换点经验值。来到甲板最上层后会遇到敌人“虚空幼兽”，战斗的难度不高，小心不要走在火上就可以了。



来到救生艇后答应小孩子的要求回去救人，回到船舱后玩家会与队友们进行第一次的“联合作战”。战斗难度同样不高，战斗开始后玩家不要傻乎乎地往前冲，稍微后退一点让NPC来引走敌人，小心不要被敌人围攻了。

最后玩家可以选择救不救希万，无论救不救都不会影响剧情，玩家可以按照自己喜好作出选择。




欢乐堡
1.章节起点
2.欢乐堡
3.支线任务：杀戮幽魂
4.支线任务：被囚禁的精灵
5.支线任务：燃烧的猪
6.加雷特
7.支线任务：被囚禁的龙
8.支线任务：石像鬼迷宫
9.阿玛蒂亚圣所
10.暴君足迹

第一章

逃离欢乐堡

●流程要点

从沙滩上醒来后可以随意探索和搜刮一下，沿着沙滩往东走会遇到"猩红王子"，和他对话后他会加入成为同伴，玩家还可以在这里设定他的初始职业。之后每个同伴加入时都会让玩家选择一次职业，这里就不阐述了。

和王子汇合后继续前进，中途会遇到一只黑猫。拥有天赋"动物密友"的情况下它会加入队伍成为同伴（不可战斗）。在带它活着逃出欢乐堡的情况下可以获得特殊技能"召唤黑猫"，还能解锁相关的成就 / 奖杯。来到欢乐堡前会触发事件，玩家选择的角色为精灵的话，这里可以通过吃尸体来获得新情报。如果玩家不是精灵的话，也可以在招募希贝尔后再让NPC吃下去来触发任务。



进入欢乐堡后会触发支线任务"勒索"。选择挺身而出后，伊凡就会加入成为玩家的同伴。在欢乐堡中玩家会遇到所有同伴，全员几乎都在欢乐堡里，除了不死人费恩，他在欢乐堡外的北边区域，这个区域被藤蔓挡住，靠近会有教学提示，然后直接走过去就可以了。

玩家在欢乐堡的目标非常简单：想方设法逃出去。欢乐堡中的支线任务大多都和"逃出去"这个主题相关，完成后除了能够提供线索以外，还可以提供大量的经验值奖励，建议玩家尽量多完成一些。逃出欢乐堡的方法只要有以下几个：

1. 最"简单"粗暴的方法就是直接杀出去，但这个方法实际上并不简单，建议玩家在等级 4 以上，换上一身比较靠谱的防具后再考虑这个方法。另外欢乐堡里有不少可以搜刮的好东西，笔者的建议是以后变强后再回来杀光全场，顺便还能赚点经验值。

2. 第二个也是最简单的办法就是通过欢乐堡的地牢逃出去。在欢乐堡中央玩家会触发支线任务"被囚禁的精灵"，完成后可以解救阿迈罗，在东面的洞穴（洞穴入口旁边还有条狗，和它对话后可以触发支线任务"寻找艾米"）里和他以及萨希拉对话后可以得知地下通道的入口。通过地下通道就可以来到地牢，在地牢的尽头会触发战斗。

这里建议玩家等级达到 3 以上后再来，对手是两个近战加两个远程，其中驯兽师会召唤猎犬来辅助战斗。笔者推荐的战术是开局全员退后到走廊深处，这样就可以避免被后面的弓箭手攻击到，然后再把跟上来的驯兽师干掉。如果玩家有传送手套（获得方法详见下文的"传送师"）就更简单了，开始战斗后先把驯兽师拉过来，然后全员围攻。

和受伤的 NPC 对话后能得知暗号和获得钥匙，之后就可以暂时离开地牢了。回到地面，来到欢乐堡入口右侧的破墙，利用传送手套传一个同伴上墙，然后让他把梯子放下来。通过房间可以来到"奥瑞凡德的房间"，从房间直接出去会触发战斗，难度对于现在的玩家来说有点高（敌人的等级为 5），建议玩家直接潜行，出门后往左转很快就能看到通往地牢的楼梯。

来到地牢后会发现有很多敌人，但这些敌人在玩家引发战斗前是不会动的，玩家无视即可。一路往下走会遇到小男孩"韩"，如果玩家是按照流程一路走到这里的话，只要说出暗号就可以避免战斗。无论如何，在这里都能找到一条小船，而这就是玩家逃出去的路线，本攻略也是以这路线为准。

顺便一提，在地牢的另一边是解剖室，在这里会触发一场强制战斗，难度不低。但战斗胜利后就可以通过下水道口逃离欢乐堡，也算是可选的逃脱路线之一。



●支线任务

被囚禁的精灵

格里夫的“货物”在 NPC 蜥蜴人“斯汀尔泰”身上，玩家直接找他就可以找回货物了（玩家可以通过和厨房的老鼠对话来获得线索，是否获得线索不影响流程）。最后玩家需要选择是否供出犯人的真实身分。选择不供出的话会获得“英雄”标签，但要和格里夫等人战斗。战斗的难度还是非常高的，笔者建议玩家避免战斗，“英雄”标签可以通过其他支线任务获得，玩家无需过于在意。

必须注意的是，供出犯人身分会直接导致斯汀尔泰死亡！这个 NPC 和多个支线任务有联系，其中猩红王子和希贝尔的专属任务都和他有关，建议在完成这个任务前，先完成其他与这个 NPC 相关的支线任务。

◇◇◇

寻找艾米

艾米在上文提到的地牢，靠近解剖室的房间里。和它对话后就可以完成任务了，注意不要作死选择会引发战斗的对话选项。

◇◇◇

杀戮幽魂

NPC 亚罗位于欢乐堡入口右侧的城墙上，和她对话后她会委托玩家寻找自己的父亲。触发任务后玩家首先要找到名为“蓍草花”的植物，这种植物可以在造棺材的 NPC 附近找到。在萨希拉所在的洞穴北面就能发现米格。在持有“蓍草花”的情况下可以避免战斗。

反正无论如何玩家都会获得米格的戒指，将其交给亚罗后并让他们“父女团聚”后就可以就算是完成任务了。



◇◇◇

传送师

触发支线任务的高文会非常热情地主动和玩家对话，鳄鱼位于欢乐堡的南面，会使用落石术，建议玩家在中招后立即往后退把鳄鱼引过来，引过来并确定队友离开油迹后立即引燃地面，等敌人着火后立即上前围攻即可轻松获胜。

获得传送手套后玩家就可以无视所学技能直接使用传送术了。传送术可以大大提升玩家的探索距离，一些正常情况去不了的地方也可以通过传送术到达。最典型的例子就是欢乐堡外的断桥。当然，玩家也可以用在战斗上。除了把敌人的远程单位拉到我方近战单位面前以外，玩家还可以传送物品来“砸”敌人，伤害和物品的重量成正比。

玩家最后需要把高文传到对面的港口，之后高文会丢下玩家一个人逃走，不过手套就归玩家了。值得一提的是，港口同时也是玩家进入欢乐堡的潜入路线之一，玩家可以趁高文和敌人打得不可开交的时候直接溜进欢乐堡，当然难度也不低就是了。

◇◇◇

欢乐堡竞技场

竞技场入口位于欢乐堡厨房（也就是格里夫的所在地），玩家可以选择一人还是四人迎战，鉴于无论选哪个对手都是“三人一狗”，在没有孤狼天赋的情况下，选择独自迎战未免有点自虐……

敌人等级为 3，同样是两近战两远程的组合。开战后建议我方的远程单位立即爬上高台，其余队友则留在远处应战。如果想减少对方远程单位输出的话，玩家可以点燃地面后再熄灭的方法制造水雾来掩护自己。

这个任务除了能够解锁一个成就 / 奖杯以外，最大的意义在于可以让玩家脱掉“秘源项圈”。获得胜利后和入口附近的铁匠就可以移除项圈了。不过现在移除其实意义不大，移除的只有主角一人（并不会移除队友的项圈），最大的作用其实是可以让玩家进入地牢。守卫看到玩家后会触发对话，玩家可以选择应战还是投降。选择投降的话玩家会被扔进地牢，这同时也是进入地牢的方法之一。



◇◇◇

维瑟莫尔的封魂罐

在萨希拉的洞穴里，玩家会遇到一个想和玩家玩捉迷藏的小屁孩“摩迪”。和他玩捉迷藏并找到他两次后，他会介绍自己的朋友，一个并钉在墙上的不死人维瑟莫尔给玩家认识。和维瑟莫尔对话后就可以触发支线任务。玩家需要 12 力量才能把长矛拔出来，如果玩家没有解锁“英雄”标签的话，这里会直接解锁。

封魂罐位于地牢里，玩家从欢乐堡内的楼梯进入地牢后，楼梯附近会有一个隐藏把手，拉下后就可以进入密室后。然后玩家把木桶移到开关后（移到开关上面后，开关会发亮来提示玩家）就可以解除毒气机关了。



■隐藏把手位置

玩家需要打烂的罐子是“祈求者维瑟莫尔”，打烂其他罐子的话会引来敌人或者触发机关。打烂罐子后就算是完成任务了，回去调查它的尸体可以获得装备“维瑟莫尔的腰带”。之后维瑟莫尔还会登场一次帮玩家一臂之力，至于什么时候就让笔者给各位留个惊喜，让读者自己去发掘吧。



逃离死神之眼

逃出欢乐堡后，玩家首先需要做的事情是寻找“阿玛蒂亚圣所”，它位于小岛的最南面。虽然看似有两条路线可以到达，然而实际上近路上布满了各种陷阱和有害地形，建议玩家需要绕一个圈从圣所的东面进入。

在路上玩家会遇到两场遭遇战，难度都不高。第一场玩家可以利用传送术先把对方的法师给拉过来干掉，之后就会轻松很多了，战斗的场景里有很多油罐，小心别点燃然后把自己给烧着了。第二场遭遇战遇到数量众多的“虚灵幼虫”，幼虫本身很好打，但数量极多。建议战斗开始后玩家站在原地以逸待劳，场景里有很多油罐可以点燃，建议玩家主动打爆点燃地面，敌人的AI很低，会无视火焰直接以最短距离靠近玩家，玩家可以利用这一点来建立属于自己的火焰防线。

进入圣所后就可以补给一下，队伍里有会使用治疗术的同伴的玩家可以顺便将圣所里几个伤者给治疗一下，可以获得一些奖励和经验值并完成支线任务“治疗之触”。值得一提的是，如果玩家不救助这些NPC的话，这些NPC会在玩家救出加雷斯后死去。

和NPC对话后玩家就可以出去寻找加雷斯了。加雷斯位于圣所的北面废墟，建议从废墟西面的山坡靠近。在靠近山坡的途中，玩家会在沙滩上遇到之前触发海难的罪魁祸首“温迪戈”，顺路一并解决了吧。

废墟入口放着一个“尖啸傀儡”，玩家靠近后会被秒杀。正确的路线是从傀儡右边的藤蔓爬上去。爬上去后会触发一场战斗，玩家可以通过说服来避免战斗，要不然就只能打一场了。



这场战斗的难度颇高，比较取巧的方法是站在城墙的最高处（也就是玩家通过藤蔓爬上来的地方）开始战斗，然后利用传送术把敌人的远程单位给拉过来，在近战单位爬上来前先消灭掉。我方队伍建议在拐角处摆好阵势，这样可以通过地形来躲开下方远程单位的攻击。

继续前进后会触发另一场战斗，不过由于有加雷斯助阵，因此难度不高。最简单的战术就是在入口处守株待兔，然后用老战术将敌人逐个解决掉。顺便一提，加雷斯的存活并不会影响后续剧情的发展，但之后会有数个和加雷斯相关的支线任务。

把加雷斯救出来后别忘了和圣所里的雷雅对话，她会移除掉所有人的“秘源项圈”。和格拉蒂娜对话可以触发支线任务“永生的信徒”，之后的流程可以顺便完成。

玩家在这部分流程需要做的事情有两个：找到“武器”和学会“祝福”，这两个目标之间是没有冲突的。玩家的目的地都是同一个：位于圣所西面的“黑暗洞穴”。不过在进入洞穴之前玩家会遇到三个“虚灵蝾螈”，等级为6，对火和毒有抗性。在等级相近的情况下很好对付，虽然看起来皮糙肉厚，但实际上很不经打。

探索黑暗洞穴实际上也是任务“布拉克斯·雷克斯的宝库”的一部分，具体流程如下：

1. 玩家进入洞穴后会遇到特隆普多伊，他会开始恐吓玩家，无视他往他左边的木箱走去。那里虽然看似个深渊，实际上有一座隐形的桥。



2. 过桥后会遭遇特隆普多伊和他的分身，和之前一样，先用传送术将高处的法师拉下来然后解决掉，之后再处理其他敌人。全灭敌人会出现一个宝箱，玩家无视就可以了，那实际上是个陷阱。

3. 继续前进会遇到一个问问题的雕像，答案分别是“极其暴虐……”和“一种惩罚”。

4. 然后玩家还会遇到一次特隆普多伊和他的分身，不过和之前不同的是，玩家只要将最右边的真身（也就是法师）给解决掉，其余分身就会自动死去。战斗胜利后可以在它身上搜刮到“布拉克斯之箍”，可以触发支线任务”被诅咒的戒指“。

5. 最后的宝库里玩家有几个必需要拿到的东西，分别是此行目标的“净化魔杖”，以及特殊装备“暴君之心”，后者和支线任务“暴君的神器”有关。别忘了把“格拉蒂娜的封魂罐”也拿上，回去后就可以将其还给格拉蒂娜了。最后玩家需要选择是否解放特隆普多伊，选择解放可以获得装备和经验值作为奖励。其余的封魂罐推荐全部打烂一个不剩。

6. 在离开这里之前别忘了调查神像，剧情过后学会秘源法术“祝福”，这个法术是完成很多支线任务的必需技能。

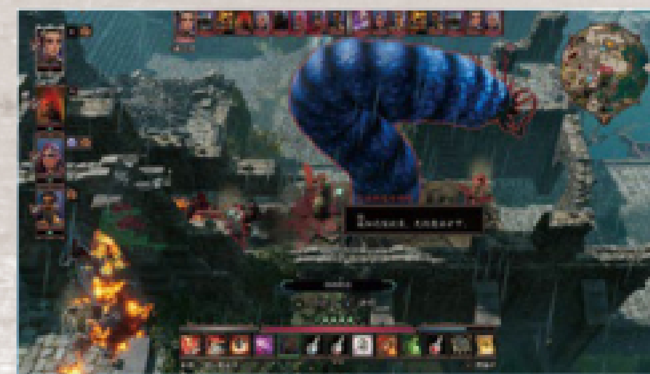
只要获得法杖（实际上玩家需要的只是祝福能力，亦或者是解决掉“尖啸傀儡”的手段而已，详情可参考下文支线任务部分），再和加雷斯对话就可以继续推进主线剧情，但笔者还是建议玩家先去完成其他支线任务来强化队伍的实力。毕竟之后还有一场恶战在等待着玩家。

来到废弃营地和加雷斯对话，玩家可以选择是以四人之力突破敌阵还是呼叫帮手（最多两个），由于玩家实际上不能操控帮手，帮手的战斗力也没有强到哪里去，因此意义不大。

和亚历山大主教的战斗建议从场景右方的入口进入，那里是个制高点而且地形不错（爬上楼梯后是一条狭窄的长廊），玩家可以利用肉盾角色把敌人堵在走廊上，然后利用“油罐+火”对其进行输出。从底层的正门进入会触发一段额外对话，但意义不大，战斗开始后玩家还会处于不利地形，不推荐玩家选择。

亚历山大“被干掉”或者战斗回合数达到一定程度后，“虚空异兽—巨型蠕虫”会出现并开始无差别攻击在场的所有幸存者。玩家可以坐收渔翁之利，等敌人自相残杀得差不多后再去收拾战场。蠕虫本身就是个活靶子，实际上并不强，但注意队伍成员不要靠得太近，要不然会被其范围攻击打到。另外小心对方战斗法师的传送术，这招会破坏玩家的阵型，但由于AI经常会把人传到自己身后，玩家也可以趁机在被传送后绕到敌人背后和队友一起夹攻敌人。

敌人被全部消灭后，NPC“麦乐迪”登场，和她对话后就可以离开欢乐堡了。这里笔者推荐还没有回去欢乐堡清空全场（包括一层和地牢）的玩家回去将敌人都清理干净，除了能够赚点经验值外也会对接下来第二章的剧情产生一点影响。另外由于玩家一旦离开就不能再回来这个场景，有什么支线任务没完成的话也请尽快完成。



●支线任务

燃烧的猪

要想触发这个任务，玩家需要在队伍里有人拥有“动物密友”的天赋。玩家在沼泽中央会遇到一群燃烧的猪，小心进入前会有几个陷阱，另外遇到猪后先不要靠近，燃烧的猪会点燃场景中的油桶。鉴于这些猪是烧不死的，玩家还是等油桶烧得差不多后再靠近吧。

要想熄灭它们身上的火，玩家需要先学会“祝福”。全部熄灭后继续往西走会触发一场强制战斗，继续前进会遇到“费德”，让她前往圣所。回到圣所和阿玛蒂亚神像（也就是传送点）互动后，池子会发光。再和费德对话后并让她进入池子后，费德会化身为人，之后玩家可以从她身上购买道具和装备。



暴君的神器

神器一共有五件，每件都自带诅咒，只有玩家全部装备上后才能避免，五件神器的位置如下：

1. 暴君步伐：“维瑟莫尔的封魂罐”的所在地，最深处左侧爬上楼梯后会发现一个雕像，在智慧达到15的情况下调查雕像就可以获得。智慧不够的玩家可以通过饰品、吃药或者使用法术“心静神宁”来提升。

2. 破损的暴君之盔：详见支线任务“军械库”。

3. 暴君足迹：在遇见“温迪戈”的沙滩上一路走到底会发现一座破损的监视塔，塔顶全是乌云，利用传送术可以到达塔顶。

4. 暴君之心：详见上文“布拉克斯·雷克斯的宝库”部分。

5. 暴君之手：详见支线任务“石像鬼迷宫”。

被诅咒的戒指

戴上“布拉克斯之箍”后，角色会进入诅咒状态，此时只能通过祝福来解除。然而祝福并不能解除戒指的诅咒状态，因此玩家摘下后就不要手贱再次戴上了。解除诅咒的同时，这个支线任务也会同时完成。

这个戒指的最大作用在于可以让玩家以最快速度通过石像鬼迷宫，可惜的是只能用一次。



被净化的龙

在地图的右下角玩家会遇到被封印的巨龙“斯莱恩”，将它身边的两根柱子打烂再和它对话就能触发支线任务。玩家需要消灭女巫雷德卡，她位于巨龙南边的洞穴里，洞穴里有很多陷阱，小心前进到尽头并和她对话后会触发战斗。

这场战斗最麻烦的是三只甲虫，这三只甲虫会不停在高处攻击玩家，并在玩家靠近时利用瞬移技能转移到另外的平台上。比较简单粗暴的方法是利用瞬移或者物理远程攻击手段快速消灭它，消灭甲虫的速度很大程度上会影响本场战斗的难度，建议消灭敌人的顺序为：雷德卡、甲虫、其他敌人。



当然，这场战斗是可以避免的。和她对话时选择不拿法杖，对话结束后可以直接从她身上偷窃到法杖，这需要玩家有一定的潜行和盗窃技能才能达成。

解放斯莱恩后这个任务就算是完成了，在这个章节的最后玩家需要解决三个“尖啸傀儡”，作为回报，此时斯莱恩会登场并且帮玩家解决掉三个“尖啸傀儡”。

石像鬼迷宫

如果玩家持有“布拉克斯之箍”，这个任务会瞬间完成。正常走迷宫的也不难，玩家需要做的事情是找到“粉碎的头骨”，然后打开锁住的铁门，一个头骨只能打开一次铁门，打开一定数量的铁门可以获得奖励，利用传送术可以直接让角色“穿过”铁门。这里的路线并不是固定的，以下为笔者的流程，仅供参考。

1. 进入迷宫后命令一个队友踩在开关上，头骨会出现在左边的台子上，打开正面房间的铁门；

2. 打开铁门后玩家会遭遇一场战斗，战斗胜利后玩家会发现中间有一个着火的骷髅。玩家需要用血来解除着火状态，然后再用祝福才能解除诅咒。比较简单的方法是传送一个精灵上平台，然后靠近骷髅使用技能“肉身献祭”。

3. 解除诅咒后会出现一个传送门，进入传送门后可以找到一个头骨。记住这个传送门的位置。

4. 打开房间右侧的铁门，利用传送术传送队友到达下方的房间（同时也是初始房间右边的房间），拿到头骨后再传送回来。

5. 打开房间正面的铁门，在左侧会遇到另一扇锁上的铁门，传送队友到铁门另一边后，在铁门右侧可以找



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

到“吉姆弗雷德”的尸体，调查后可以获得头骨，同时系统会提示玩家。

6. 打开锁上的铁门，回到刚才的第一个传送门，进去后会发现另一个传送门，里面会有一个宝箱作为奖励。

穿过迷宫后的部分就非常简单了，值得一提的是玩家会遇到亡灵法师三人组。这三个敌人不算强，但是会不断复活。但如果玩家在之前按照本文所说的那样将“布拉克斯·雷克斯的宝库”的封魂罐全部打烂的话，在这里玩家将不会遇到任何敌人。

在石像鬼迷宫的最后除了宝藏以外，打开右侧的棺材还可以获得“暴君之手”。

军械库

非常简单的任务，军械库在玩家遇到加雷斯位置的下方。玩家需要对拉杆使用祝福来避免诅咒，打开军械库后能找到“破损的暴君之盔”。另外在这里玩家还会遇到NPC“桑”，玩家并没有任何救他的方法，还是按照他吩咐给他一个痛快的吧。

第二章

战争女神

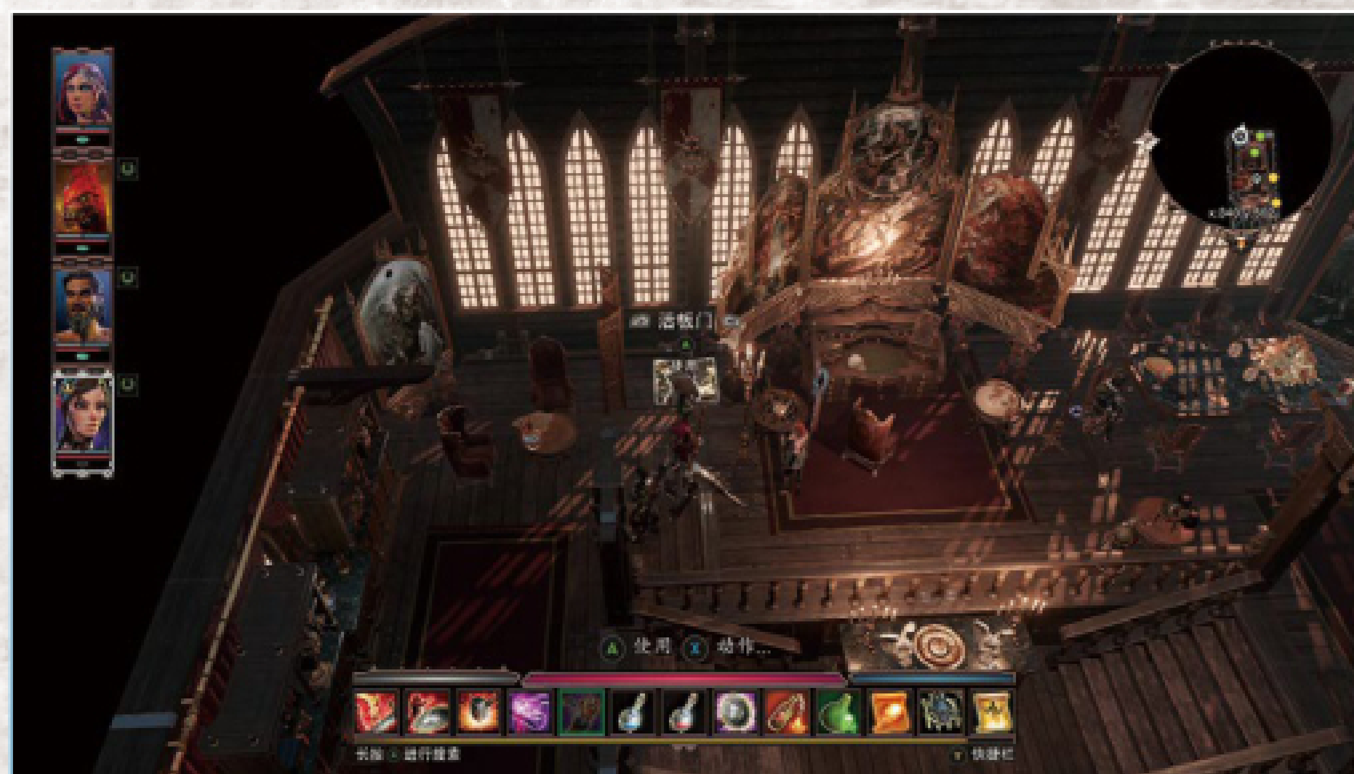
●流程要点

来到船上后可以先搜刮一下，在甲板某个敌人的身上可以搜到线索，可以得知特等舱的口令是“坚毅”。和麦乐迪对话后得知战争女神号不能动了，玩家一行人需要寻找让船启动的方法。和队友汇合后就可以开始探索这条大船了，之前没有加入到玩家队伍的角色也会一并出现在船上。

大难不死的亚历山大主教在船舱的最底层，在搜他身之前玩家需要说服或者杀死净源导师兰利，而搜亚历山大的身则可以获得重要道具“奇怪的宝石”，然后就可以继续前进了。

底层另一侧的“左舷特等舱的门”需要玩家念出口令，口令实际上就是玩家之前找到的“坚毅”，不过忘记了也没什么所谓，老实说自己忘记了就好，然后它会直接将口令告诉玩家……特等舱里有一个NPC“塔奎因”，这个角色身上有不少好东西卖，在之后的章节中他会交给玩家一些支线任务，姑且算是玩家的同伴之一，还是留他一命吧。

特等舱里最重要的道具是放在桌子上的《古代帝国诗集》。另外塔奎因旁的桌子上放着一个红色的传送金字塔。船旁边有一个开关，踩下去后旁边的书架会移开，按下书架后的开关后就能打开桌子旁边的暗门。强烈建议玩家在进暗门前先集合好队伍并做好准备，穿过暗门后会出现两个“达莉丝的宠物”，等级为8，战斗胜利后可以在桌子上找到一个蓝色的传送金字塔。



在这里顺便给第一次接触这个系列的玩家讲解一下传送金字塔，传送金字塔的作用在于它可以将持有人传送到另外一个传送金字塔那里。和前作不同，本作不同角色背包间的道具可以无视空间随意转移，利用这点就可以让队友快速集合，亦或者利用传送术或者其他位移手段来让整个队伍到达正常移动不可能到达的地形。本作共有三个传送金字塔，下文流程中会列出所有金字塔的位置。

拿到诗集后玩家可以整理装备和确定队伍成员组成，除了大众脸角色(自创角色)，这是玩家最后一次确定队伍成员的机会，不在队伍的角色会在玩家启动战争女神后消失，玩家可以按自己喜好选择自己喜欢的角色，队伍成员组成会影响一些主线任务的完成形式，每个角色还有自己的专属任务，但对主线剧情的影响不大。比较推荐的角色有猩红王子和伊凡，前者可以让玩家在终盘的某个支线任务避免一场恶战，而伊凡的特殊身分可以让玩家之后的一些支线任务中获取便利。另外玩家还可以通过舱底的镜子进行洗点，洗点是完全免费，不需要消耗任何道具。

和船首对话并启动战争女神后触发剧情，然后是一场防守战。玩家需要在达莉丝以及她手下的围攻下死守一段时间。围攻玩家的敌人等级为8，队伍被敌人和大火隔开。要点也非常简单，由于敌人大多会使用位移技能，堵路其实没什么意义，防守麦乐迪一侧的队友全程呆在麦乐迪身边掩护，优先使用能够限制敌人移动（倒地、麻痹、急冻）的技能。另一侧则要看队友的实力，如果够强的话可以直接穿越火场直接和另一侧的队友汇合，不然就直接留在另一侧把追击的敌人直接引走，即便牺牲自己也在所不惜。玩家在这一场战斗中不需要过于考虑队友的死活，战斗胜利后全员会直接复活。



在回音之厅利用“祝福”把神都救下来后，玩家就可以重返现实世界了。和麦乐迪对话后下船，玩家的下一个目的地是“死神海岸”。




1.支线任务：他们休想通过
2.支线任务：数鸡
3.酒馆
4.莫德斯的密室
5.鱼肉加工厂
6.支线任务：暴力接管
7.支线任务：商业劲敌
8.支线任务：商人艾迪纳
9.支线任务：千钧一发
10.支线任务：恶魔猎手
11.支线任务：牲口不如
12.支线任务：丑小鸡
13.活木锯木厂
14.支线任务：埋葬过去
15.支线任务：四季的试炼
16.支线任务：无妄之灾
17.支线任务：存在性危机
18.支线任务：异乡异客
19.费塞弗尔
20.莱克尔大宅
21.肇事者洞穴
22.支线任务：白日做梦
23.血月岛
24.末世天堂
死神海岸

第三章

掌控秘源

●流程要点

1. 从游戏的角度来看，整个第二大章玩家的目的有两个：增加自身秘源的最大值、给战争女神号寻找新的船员。当然，实际做起来则要复杂很多，玩家需要在多个角色和势力间周旋。死神海岸同时也是本作中最大的场景之一，根据区域的不同，敌人的强度也会不同。接下来的流程攻略会以尽量少走重复的路为前提，根据角色等级从弱到强的顺序完成任务和探索地图。

2. 玩家的第一个目的地为“浮木镇”，位置已经在地图上标出来。沿途有几个支线任务可以触发，最值得一提的是“他们休想通过”。完成这个任务除了可以结交到玛莉这个朋友（前提是任务完成时她还活着），她家里还有个地下室可以直达莱克尔家的地下室，莱克尔是本章的一个重要角色之一，不过玩家此时先不需要管。另外值得一提的是“他们休想通过”的战斗还是有一点难度的，玩家也可以先前往“浮木镇”继续主线剧情。

来到“浮木镇”前先不要急着进去，继续往北走就可以救下麦乐迪之前提到过的“希瓦导师”。救下导师后就可以前往“浮木镇”了，“浮木镇”南边的港口可以找到“导师雷蒙德”，和他对话后他会委托玩家调查矮人，并给了玩家一张可以自由通行镇子的通行证。这个时候玩家就可以趁机探索一下镇子了，镇子里也有很多支线任务供玩家完成，不过笔者推荐还是先和希瓦汇合，把技能“灵视”给学到。

和希瓦汇合后，她会要求玩家打开通往地下室的房间，按钮在房间角落的壁画后。来到地下室后玩家需要完成仪式：调查后方的柜子可以获得黑曜石小刀、威灵仙和一个碗；使用小刀后可以获得染血的小刀，然后将小刀和威灵仙合成，合成的产物再和碗合成，最后把碗扔到房间角落的焚烧炉并启动开关。吸下烟雾后就算是完成仪式，并获得特殊技能“灵视”。灵视是一个非常实用的技能，使用这个技能可以看到并和幽灵对话，而且虽然是秘源法术，但实际上不需要消耗任何秘源就能使用，无论是用来了解剧情还是推进任务都是非常有用的一个技能，在一些特殊战斗中，这个技能甚至还能用在实战上。

3. 接下来玩家需要寻找秘源术士并获得他们的帮助，术士一共有八个，而玩家只需要获得其中两位的帮助即可。每获得一名术士的帮助，秘源最大值都会增加 1，上限为 3，之后每获得一名术士的帮助能获得一个技能作为交换。部分术士和同伴的专属任务相关，而且能够加入成为船员，笔者建议全部都做。

4. 在启程之前，先前往酒馆地下寻找矮人洛哈，前往地下有两个方法，一个是直接从正门进，在队伍有伊凡的情况下，玩家可以直接进，或者可以从净源导师总部地下的监狱进去，在支开（或者解决）看守后，捡起钥匙并打开最后一个牢房，利用灵视和幽灵对话后会发现一个秘密入口，通过入口可以直接“摔”到酒馆地下。

5. 浮木镇本身有两大势力占据着：在地上活动的净源导师以及占据着地下犯罪世界的矮人，他们双方都会提供给玩家支线任务，并且两个任务线之间没有冲突。而在浮木镇的众多支线任务中，这个阶段最重要的任务是“法网恢恢”、“浮木阴云”和“消失的净源导师”（详情可参考下文支线任务部分）。在完成这三个任务的途中或者完成任务后，玩家会被引到同一个地方：位于西边海岸边的“肇事者洞穴”，这同时也是其中一名导师“莫德斯”的所在地。

肇事者洞穴

●流程要点

在前往“肇事者洞穴”的途中，玩家会遭遇数次埋伏，敌人都是一些被控制的矮人。被埋伏的地点会非常显眼地摆放着一些油桶来提醒玩家，如果同行同伴中有伊凡的话，他也会提醒玩家注意。

在数次遭遇战中，有一场是发生在一个废置的庭院中。战斗开始后敌人会占领高处的有利地形，对于此时的玩家会非常棘手。正确的打法是先不要进去，继续往前走不久会发现一条通往山上的路，路上会有数量众多的陷阱，但爬到山顶后会发现通往庭院的另一条路，在那里开战的话玩家就能够反过来占领地利。进入庭院后先不要急着开战，等矮人和巨大的虚灵虫对话完毕后，后者会离开战场，玩家只需要解决剩余的矮人就可以了。

洞里的敌人主要有两种：弱点为魔法攻击的幼虫 / 卵以及物理护甲较低的爬行者，前者非常弱，利用范围魔法攻击或者手雷可以在其孵化前直接干掉，后者则比较强，玩家需要尽量避免独自一人和爬行者作战。

进入洞穴后不久会发现一个幸存者，强烈建议有能力的玩家在这里保存或者备份一个档。继续前进会触发强制战斗，然后玩家会被捉走，队伍四人会被分散在肇事者洞穴的四个位置。值得注意的是，不知道是随机还是单纯的因为 BUG，玩家被捉走后有可能会出现四个人并没有出现在系统预设的地点（例如笔者遇过有人留在了原地没被捉走，另一个同伴则直接出现在传送点附近），出现这种情况的话建议直接读档。

◇◇

1. 主角一开始位于一个密封的房间，收集场景中的信件以及和 NPC 对话可以推进任务“浮木阴云”、“法网恢恢”以及伊凡的个人任务（需要由伊凡来触发对话）。出门的钥匙在南边，沉船残骸的后面。

2. 另一个同伴会在一个有床的场景中，这个场景往西走会遇到敌人，离开这里的门在北边，然而被锁住，而往南走同样会遇到几个敌人。南边敌人的强度比西边的要低很多。后者只是几个虚灵幼虫和两个受控制的矮人而已，近战角色可以随便打，远程角色推荐呆在高处和敌人周旋。开局后立即往中央几个卵的位置扔燃烧弹（火球、火箭）可以提前干掉大部分幼虫，幼虫孵化后会攻击矮人，建议玩家呆在高处渔翁得利。在中央的祭坛可以找到离开这里的钥匙。打开门后会出现一条裂缝，在队伍只有一个人的情况下不推荐进入，里面是第三个同伴的位置，而第三个同伴一开始就已经被敌人包围了。

3. 实际上两条钥匙都拿完后，队伍就可以使用传送金字塔来汇合。和第一作不太一样的，本作四个同伴的背包是连在一起的，道具运输的距离是无限的，因此接下来就非常简单了，利用传送金字塔全员集合即可，推荐以上文提到的第二个同伴为集合点集合。



■莫德斯的位置

全员集合后就可以随意探索了，在四人组队的情况下，洞穴里的敌人基本不能对玩家造成像样的威胁。玩家首先需要找到位于地图中央的传送点，而从传送点西边沉船残骸的梯子爬上去后就能找到莫德斯。这里强烈推荐从左侧绕到他们的后面（只要不靠近就不会触发战斗），做好准备后就可以开始和莫德斯的 BOSS 战了。

莫德斯大部分技能都是刺客系的，主要以毒为主，战斗开始后会非常积极地靠近玩家。在后方开战的一个好处是莫德斯靠近玩家后，由于地形的原因，他的同伴会需要花点时间才能和 BOSS 汇合，玩家就可以趁机围攻莫德斯了。

这场战斗最需要注意的一点是必须要保证全员不死，在出现人员死亡的情况下，莫德斯会发动特殊技能，吸收死去同伴的秘源并变成一个大蜘蛛，后者可比莫德斯要厉害得多，不幸触发的话建议直接读档。解决莫德斯的同时，战斗会直接结束。和莫德斯对话就可以提升秘源最大值，利用完他之后直接杀掉，从他身上可以找到“莫德斯的护符”，在后面的房间可以找到很多战利品，其中有一封“来自矮人女王的信”别忘了一并搜走。确保没有东西遗漏后就可以回去找位于酒馆地下的洛哈交差了，玩家可以选择把信件交给矮人或者导师，交给矮人会触发支线任务“死亡之雾升起”，交给导师的话会导致酒馆地下的所有 NPC 和玩家敌对，笔者强烈建议把信件交给矮人。



回廊之森

●流程要点

在肇事者洞穴的北面，也就是地图的西北面，是回廊之森。在回廊之森中央的废墟里我们会看到一个被净源导师包围的法师，并触发支线任务“机遇之窗”。在这个支线任务中，玩家需要选择是帮助净源导师还是汉娜，要想变强的话自然是选择汉娜。帮助净源导师没什么好处不说，汉娜本身是一个非常难对付的敌人。另外必须注意的一点是，想和汉娜对话的话直接朝着雷电云方向走过去就可以了，从其他方向靠近反而很容易会被她的传送门秒杀。

和汉娜对话后会触发支线任务“千钧一发”，这个任务会把我们引导到下一个目的地：黑井矿区。矿区位于地图的右下角，不过在此之前，回廊之森本身也是一个值得探索的地方。

回廊之森的支线任务数量不多，北面的断桥处除了是传送点的位置以外，玩家还能通过断桥来到位于桥另一边的血月岛。如果玩家队伍里有洛思并之前和麦乐迪对话过的话，玩家可以得知另一位导师“贾涵”的位置（贾涵的登场和队伍里是否有洛思没有关系），他位于回廊之森的东面。和他对话后可以触发支线任务“恶魔猎手”，玩家需要寻找前往血月岛的方式，不过此时玩家先不要急着去。另外这里还可以采集到仪式所需的“威灵仙”，在商人艾迪纳身后的墙旁边就有一个，收集完后就可以暂时离开这里了。按照计划，黑井矿区将会是我们的下一个目的地。

黑井矿区

●流程要点

在前往黑井矿区的途中，玩家会来到圣教骑士据点（这里还有一个传送点），和骑士据点里惟一一个坐着的骑士“托姆·哈德温”对话可以触发支线任务“黑井矿区的黑暗交易”。之后就可以继续往黑井矿区进发了。

进入黑井矿区后会发现这里早已尸横遍野，继续前进不久就能发现汉娜的弟子圭迪安的家人正要被处刑。战斗是不可避免的，时间拖得越久被处刑的人数就越多。推荐玩家主动接近，并在触发对话主动开战。战斗开始后立即用控制技能将对面的远程单位定住，然后再用范围攻击猛攻，不过小心不要打在圭迪安的家人即可。虽然在本作中大部分范围攻击都只对敌人有效，但其攻击带来的“副产物”（例如由于地上的油引发的火灾等等）还是会对其造成伤害的。另外在这里还可以触发并完成支线任务“无路可逃”。

继续前进后会发现门被几个敌人挡住了，玩家可以直接开战，或者从旁边的农仓地下穿过去。农仓入口的钥匙在入口附近伐木机附近的木桶下，玩家需要移开木桶才能找到钥匙。无论采取哪种方式，玩家都会看到位于最高处，快要被处刑的圭迪安。在接下来的战斗中玩家需要在保护圭迪安安全的同时，消灭在场的所有敌人。具体要点如下：

1. 这场战斗根据玩家之前支线任务“埋葬过去”的完成结果而发生一些细微的变化。玩家会在传送点“浮木镇—旷野”南部的废置农场遇到加雷斯（前提是他还活着），此时玩家需要决定 NPC 乔纳森的生死。如果玩家说服加雷斯不杀害乔纳森的话，乔纳森会在这里登场并与玩家为敌。

2. 敌人在一开始并不会攻击玩家，建议玩家先前往矿场的右上角，这里是矿洞的入口，先不要管。用木箱将洞口左边的帐篷入口给封上。准备就绪后就可以开战了。

3. 在交涉技能等级够高的前提下，玩家可以为圭迪安争取到不少逃出生天的时机。虽然最后还是会被乔纳森看穿，但他也会因为被圭迪安偷袭而被清空物理护甲值，并麻痹两个回合，基本已经判死刑了。而轮到玩家行动后，立即利用传送术将圭迪安传送到上文提到的帐篷里，这样就能卡住 NPC 并阻止他作死，而当他打烂箱子出来的时候，战斗其实也差不多要结束了。

4. 在不用保护 NPC 的情况下，这场战斗的难度不高。战斗的场景中有大量的油罐，加上敌人的攻击，以及它们的死亡都会带来油渍，一旦引燃场面会非常壮观。笔者建议玩家以中央平台以及周边为阵地死守，其余的敌人会渐渐被火烧死或者自相残杀，能够来到玩家面前的敌人非死即伤，此时玩家再补刀就可以了。





5. 敌人数量减少到一定程度后，火属性的虚灵会登场。和第一批敌人不同，这种敌人走在火上反而会回复 HP。另外由于敌人大部分是虚灵的缘故，其引发的火都不能被直接熄灭，需要先使用“祝福”然后再用水才能熄灭，然而效率太低，建议忽略，而是直接躲开火势。战斗后半部分的要点和之前是一样的，继续守株待兔即可。保证自己的法术护甲在 0 以上可以最大程度地确保自己不会陷入着火的异常状态。

使用传送术的同伴还需要时刻注意圭迪安的状况，一旦有多个敌人靠近它的话立即用传送术将敌人送走（不推荐再对 NPC 使用，毕竟传送术本身会造成伤害）。

6. 战斗胜利后和圭迪安对话，最后看到他和家人重逢后就算是完成“千钧一发”了，回去和汉娜对话就可以提高自己的秘源最大值。但值得注意的是，提高最大值后，玩家扮演的角色将会失去“动物密友”这个天赋，而且天赋最大值还会比其他人少了一个。

战斗胜利后先不要急着离开，在西侧的码头玩家会看到几个“尖啸傀儡”，净化法杖还有使用次数的玩家可以使用法杖开路，没有的话就利用传送术直接绕开傀儡。在这里玩家会和“导师雷蒙德”重逢，战斗一触即

发。战斗的难度不高，由于地形关系，只要开战后全员退出到屋外，两位导师会傻乎乎地挤在入口附近，玩家利用肉盾角色堵住入口后就可以尽情输出了。这场战斗并不是必要战斗，但可以推进支线任务“黑井矿区的黑暗交易”。

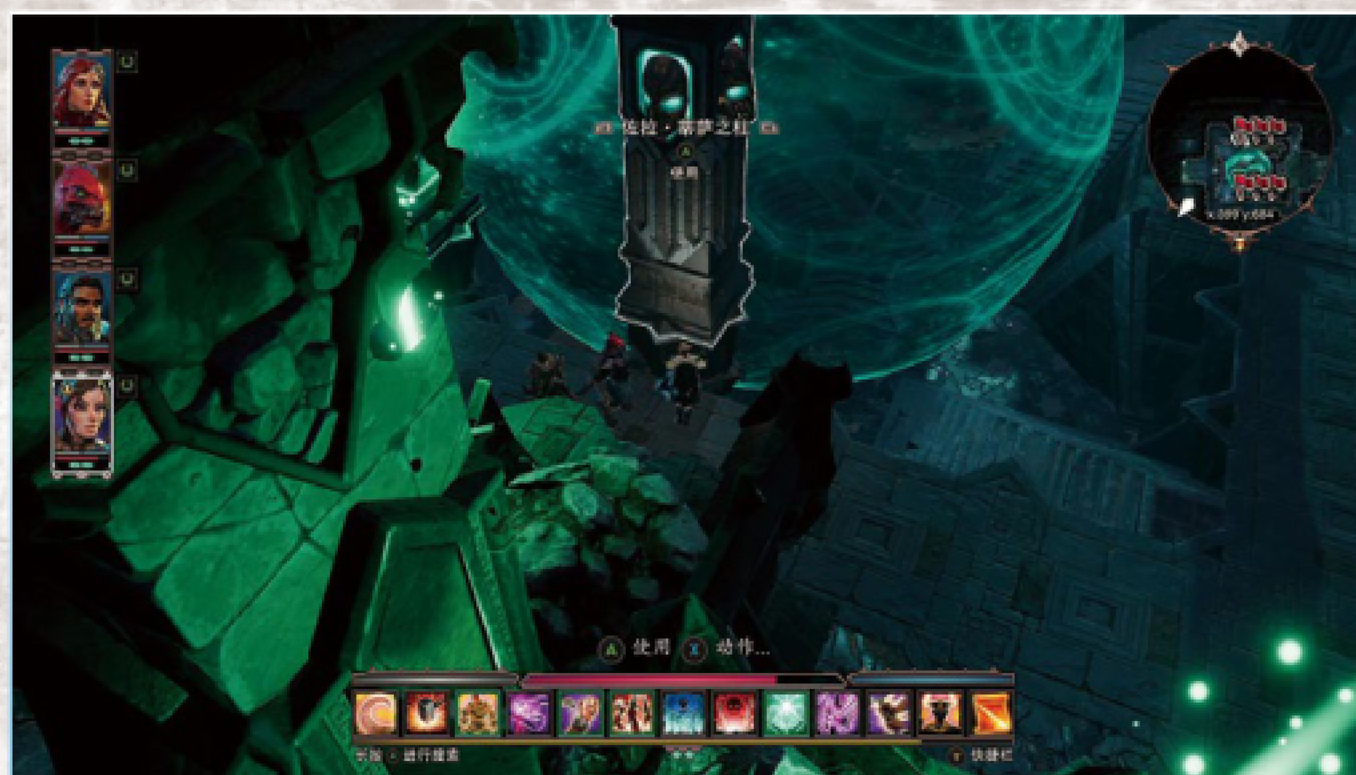
接下来就要深入黑井矿区内部了，黑井矿区的战斗难度不高，需要注意的敌人是“荧光虚灵幼虫”，这种敌人最常见的攻击手段就是靠近玩家然后自爆，不过防御力很低，利用法术或者火炎属性攻击可以很轻松地在其靠近前干掉它。

1. 进入山洞后迎接玩家是一大堆陷阱，这里建议的做法是找一个肉盾型角色，然后独自行动直接无视陷阱一路走过去，走到安全的地方后再利用传送金字塔把队友拉过来。

2. 矿区的地形非常简单，玩家需要去的地方只有两个：右上角的古老神殿以及右下角的挖掘遗址。在进入右上角的古老神殿前，玩家需要消灭一群敌人才能进入神殿。战斗结束后引爆石墙旁的油罐就能打开通往神殿的道路。顺便一提，场景中的谜之装置，正确的操作顺序为：黄、蓝、绿，这是“黑井矿区的黑暗交易”任务的其中一部分。

3. 在神殿的最深处玩家需要解开一个谜题，谜题的提示可以在最深处尸体上的笔记处查看。简单来说，玩家需要根据笔记的诗词来判断触摸石柱的顺序，顺序正确的话正中央的魔法屏障就会消失。值得注意的是，这个顺序是随机的，玩家必须照着笔记来，而笔者顺序如下：

阿玛蒂亚
蒂尔·桑德留斯
杜纳
佐拉
赞泰扎
沃吉尔
拉里克



4. 屏障消失后，整理一下自己的装备，该回血的回血。调查中央的石棺会触发一场和永生者的战斗。永生者本身有飞行和位移技能，如果玩家有靠谱的远程攻击手段的话尽管用在她身上，等其物理护甲耗光后立即用传送术把她传到自己身边，然后利用“战争践踏”等可以使其倒地的物理系技能让其倒地，倒地后她就是一块放在砧板上的肉而已。战斗胜利后别忘了把宝箱里的石板给拿上。

5. 在地图的右下角玩家会遇到一群被虚灵围攻的净源导师，玩家只需要呆在高处看戏就可以，等他们自相残杀得差不多就可以上去收拾战场了。玩家需要特别注意的是“吸血虚灵”这种敌人，他每次攻击后都会回满自己的HP，因此玩家需要全员围攻以保证一回合直接干掉它，以免夜长梦多。

6. 在这个场景有很多可以调查和搜刮的东西，其中一个房间有个隐藏的石壁，从石壁过去可以发现一块石碑，在拥有秘源的情况下调查可以获得“变形者面具”的配方。不过如果玩家是按照本文一路走过来的话，这个面具大概已经早就入手了。



石园墓地

●流程要点

石园墓地要求的等级不高，玩家可以提前来到这里完成一些支线任务顺便拿点经验值，在这里用灵视可以发现很多幽灵并接到不少支线任务。石园墓地最重要的任务有两个：位于入口处的塔奎因会提供玩家一个支线任务“祖传圣物”，另一个则是位于墓地深处的莱克尔大宅。莱克尔是秘源术士之一，作为秘源的交换，他会要求玩家回收一块石板，这正是玩家刚才是矿洞里回收的石板。

必须注意的一点是，在学到秘源之前玩家千万不能把石板交给莱克尔，这会导致石板直接消失，而这块石板是另一个术士也是支线任务的关键道具。正确做法是先把秘源学到手，然后再把石板交给莱克尔，而这样做会直接导致莱克尔攻击玩家！

和莱克尔的战斗难度不高，莱克尔的技能多是远程攻击系，会使用“战术位移”来和玩家拉开距离。建议开战前玩家尽量靠近莱克尔后再和他对话，这样做的话莱克尔会在开战后立即使用“战术位移”。此时就可以利用传送术把他拉回来，而由于技能需要冷却的缘故，他很难很快地再次远离玩家，此时玩家就可以把他堵在角落里围殴了。除了莱克尔，玩家还需要对付数量众多的守卫，但只要莱克尔倒下，其余敌人就会立即被秒杀。



除了支线任务外，莱克尔大宅还藏着一个传送金字塔。金字塔位于地下室，地下室入口就位于莱克尔所在的房间里。进入地下室后不久会发现一个锁上的房间，在地下室大房间，靠近入口处有一块镜子，镜子旁有一个开关，触发后就可以打开房间门，里面放有第三个传送金字塔。

此时玩家的秘源点最大值应该已经到3，这时候就可以回去找希瓦了。重新执行一次仪式后玩家会再次回到回声之厅，和神对话后可以获得新技能“秘源汲取”，使用这个技能可以永久地杀死幽灵，或者从尸体或者活人处获得秘源点数。同样的，和其他技能类似，这个技能可以用在一些支线任务和触发剧情上。

重新回到现实世界的时候会触发一场战斗，战斗难度很低，胜利后本章节也算是完成了，当然，这里还是推荐玩家先把支线任务给清一清，顺便把其他术士的任务都做完后再离开。和之前类似，一旦玩家和战争女神号上的麦乐迪对话并选择离开这里，玩家将不能再次回到这张地图，所有未完成的支线也会消失。



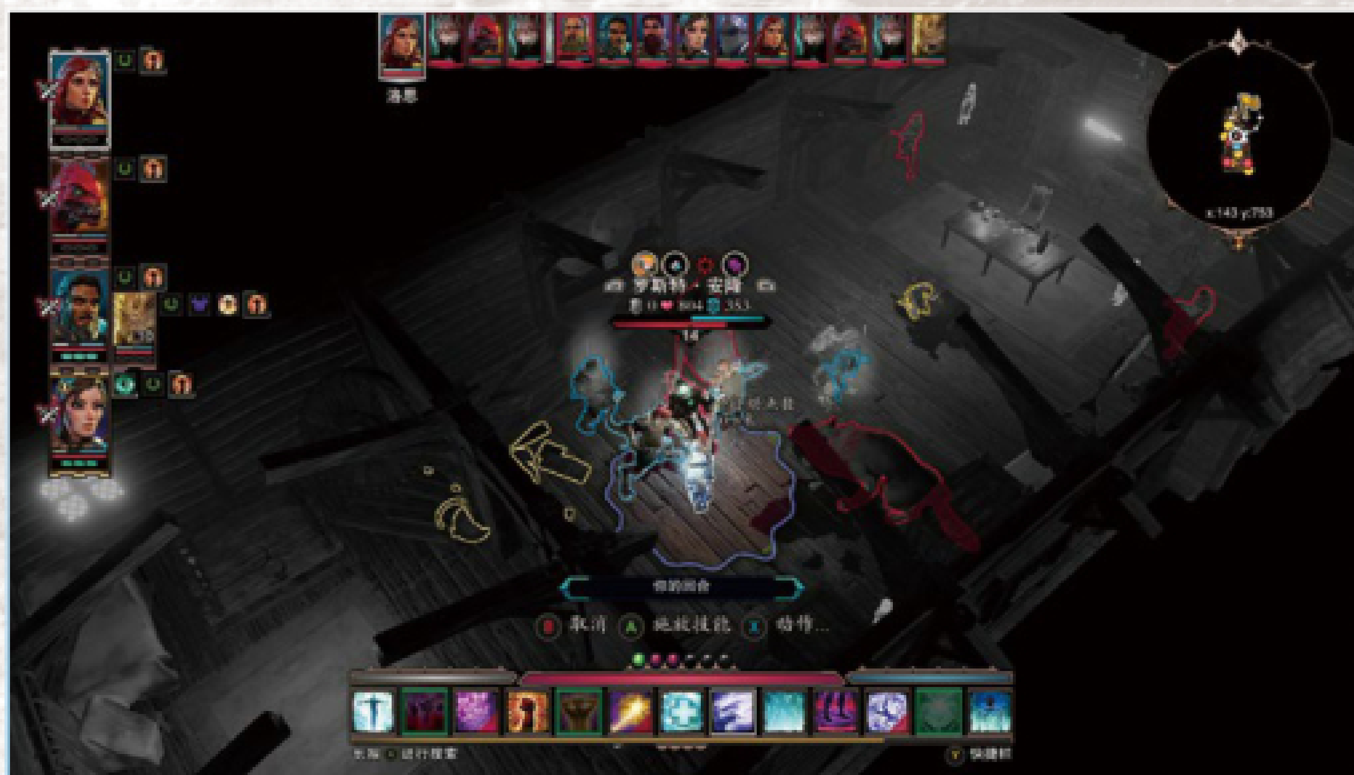
活木锯木厂

●流程要点

锯木厂位于圣教骑士据点的北面，是“孤狼”的大本营，在伊凡加入的情况下，和浮木镇三楼的“巴兰·利维尔”对话也可以得知锯木厂的位置。中途玩家会来到精灵营地，并得知萨希拉被孤狼抓走（前提是玩家在欢乐堡的时候没有杀死萨希拉）。触发支线任务“精灵先知”后，玩家就可以前往锯木厂了。

锯木厂前方全是陷阱，可以移动道具到陷阱上，故意触发陷阱后再前进。在伊凡加入的情况下，玩家可以直接进入锯木厂。锯木厂本身是个非常有意思的场景，在使用灵视的情况下，玩家可以触发多个支线任务，这些任务都非常简单，可以在这段流程中顺便完成。其中最重要的支线任务是“强征入伍”，玩家需要帮助科尔宾·戴逃出孤狼。把任务都触发一遍，能够完成的都完成后就可以前往锯木厂最大建筑物的二层了。必须注意的一点是，此时千万不要开战，还不到对付这些人渣的时候。

在二层玩家会遇到罗斯特·安隆，队伍里有希贝尔的情况下会触发一段剧情，但无论如何战斗是不可避免的。罗斯特等级为14，虽然是孤狼老大但并没什么过人之处，还是老战术：限制其移动，然后再围攻。敌人有五个，罗斯特需要优先干掉。



战斗胜利后就可以救出萨希拉了，在离开之前别忘了把场景搜刮一下，这里有着一些可以推进希贝尔和伊凡个人任务的线索。另外发动灵视会发现这里还有几个小孩子的幽灵，和他们对话后可以获得一些额外的经验值。另外罗斯特也变成了幽灵，是否对其赶尽杀绝就看玩家自己选择了。

先不要急着和萨希拉对话，回复一下后就可以离开锯木厂后，此时整个锯木厂的人都会过来围攻玩家。不过由于是分批来的，人数也不多，因此难度不高。和之前需要保护NPC不同，萨希拉是受玩家控制的，角色本身也挺耐打，并且有回复技能，玩家不需要花太多的心思去保护她。全灭敌人后别忘了和科尔宾对话，之后他会加入并成为战争女神号的船员之一。全灭敌人后就可以回去找萨希拉了，这关系到成就／奖杯“披着羊皮的狼”。

最后回去精灵营地，如果玩家扮演的是希贝尔的话，这里会触发一段对话，这里强烈建议玩家不要和精灵为敌，他们要求什么都答应（反正也只是口头答应而已）。完成任务后除了能获得秘源／技能作为奖励外，希贝尔的专属任务也会更新。

血月岛

●流程要点

通往血月岛最快捷的路线就是直接从传送口附近的断桥出发，利用灵视可以看到隐形的平台，之后利用传送大法就可以到达血月岛了。除了恶魔猎手以外，血月岛上还有数个主线任务，其中“拥护者”是最为重要的一个，另外，之前完成到一半的“祖传圣物”的下半部分同样是在这个岛上。

到达岛上先不要急着开战，和拥护者对话后可以触发支线任务“拥护者”。在血月岛上有两个势力：黑环和拥护者，说实话都不是什么好人，建议全部干掉，但此时先消灭黑环。触发“拥护者”的同时，他会赋予玩家一个秘源，是的，他也是术士之一。而消灭北面的黑环后就可以完成“拥护者”，此时就可以尽情开战了。之后别忘了把刚到岛上遇到的三个敌人也消灭掉，他们附近放有这个岛的地图，获得并阅读后，岛上所有的地标性建筑都会标出来。

解决拥护者之后可以探索一下这个岛，在开启灵视的情况下还可以和大树对话，之后就可以离开这个岛了（别忘了先开传送点）。回去找“贾涵”交差就算是完成任务了，除了会教导玩家秘源以外，洛思的专属任务也会更新，同时贾涵会加入，并触发支线任务“医生的指示”。



末世天堂

●流程要点

在靠近地图右上角时，玩家会进入“腐朽”状态，天气也会开始变得乌云密布起来。值得一提的是，附近还能发现一群蜥蜴人，过去对话会触发猩红王子的专属任务，任务本身没什么好说的，触发战斗后获胜即可。

地图右上角的末世天堂需要玩家不断通过位移技能或者传送术来移动，由于玩家的绝大部分回复手段都会在这里失效，玩家需要时刻注意自己的血线。笔者的建议是打得尽量激进一点，以最快的速度结束战斗。

玩家可以在一个破屋里发现阿尔米拉和她的爱人，阿尔米拉也是术士的人选之一，和她对话后会触发支线任务“不可能的恋人”。玩家需要前往屋子的北面去解决一个名为“末日使者”的敌人，等级为15。这场战斗同样建议速战速决，开战前先不要靠近敌人，先把附近的几个毒气球利用传送术等手段挪到远一点的地方。除了末日使者以外的敌人强度都非常低，末日使者都非常频繁地呆在高处，建议舍弃传送术战术，直接使用近战角色上去和它战斗，而远程单位则留在地方上利用范围攻击解决掉其余杂兵。战斗结束后场景会回复正常，天气也会变回晴天。



之后就可以找阿尔米拉交差了，她之后还会会触发一个支线任务，但只要把石板（也就是之前莱克尔要求的石板）交给她就可以了。她之后会加入成为船员，玩家会获得装备“掠夺者”作为奖励。阿尔米拉的加入能在接下来的第三章触发支线任务“通往自由的关键”，并给玩家带来一些便利，强烈建议让她加入。

●支线任务

他们休想通过

登上死神海岸后不久能在一座桥前发现 NPC 巴林，答应他去桥对面救他母亲后就可以触发这个支线任务。过桥的方法有很多，除了老老实实从石园墓地绕过去以外，玩家还可以利用传送术直接传过去。推荐直接传到屋子外的码头上，这样做的好处是可以在战斗前做好准备，不至于一过桥就立即开战。在屋子里会发现 NPC 玛莉，玩家可以说服她退后，说服失败的话她会强制参战。另外在屋子里还能发现很多制作手雷用的素材，战斗开始前不妨合成几个。开门后战斗开始。

战斗的难点在于如何保住玛莉的性命，比较简单粗暴的做法就是用一个队友直接堵住门不让她出门，而其余队友则尽快转移到屋外（使用传送或者位移技能）。敌人会使用大范围的范围攻击，而且多以远程攻击为主。推荐队伍里的近战成员开场立即用位移技能靠近敌人然后速战速决。NPC 本身以手雷为主要攻击手段，即便被堵在屋内也能保持不错的战斗力，不过玩家需要小心注意不要被她的手雷所造成的连锁效应伤到。



根据玛莉存活状况，任务完成后能获得的奖励也会不同。存活的话玩家能获得装备和道具作为奖励，玛莉还会“引荐”玩家进入浮木镇。失败的话就一无所有。



埋葬过去

在浮木镇南边（x380，y274），玩家会遇到加雷斯和一名失去意识的净源法师。玩家可以说服加雷斯放弃杀死净源法师，也可以反过来说服加雷斯杀死净源法师。根据玩家的选择，之后的剧情会发生变化。

选择杀死净源法师的话，这个支线就不会触发。玩家会丧失一些经验值奖励，但可以挽救加雷斯父母的性命。

而选择不杀死净源法师的话，玩家会在末世天堂和加雷斯重逢。在屋子旁的大树下可以找到乔纳森的手套，将其交给加雷斯后他会委托玩家帮他复仇，复仇对象则是你刚才救下的净源法师。这里玩家可以说服加雷斯放弃复仇。答应复仇的话玩家就需要杀死乔纳森。乔纳森位于黑井矿区，在完成任务“千钧一发”的过程中他会被玩家顺路杀死。顺便一提，之前如果玩家选择杀死乔纳森的话，这里乔纳森的位置会被另一个敌人代替。



消失的净源导师

推荐玩家在获得灵视能力后再完成这个支线任务，在酒馆使用灵视后（有可能会被导师发现，塞钱就可以让他们闭嘴），玩家会发现一个导师的灵魂，和她对话后就可以前往厨房和里面的厨师对峙。

另一个方法则是精灵专属，从老板处买一个炖菜然后吃掉，玩家会发现炖菜的原材料竟然是其中一名导师。无论玩家采取哪种方式，最后都需要和厨师对峙，杀死她后就算是完成任务了。



白日做梦

在死亡海岸的南部（x：190、y：12）沙滩上会发现一盏神灯，强烈建议玩家此时存一个档。玩家可以选择回收神灯，或者使用神灯，选择后者会和灯灵对话，选择不同的选项，根据交涉成功与否和最后选择的愿望，玩家获得的奖励也会有所不同。结果有以下几种：

成功	
力量/体质	坏结果
智力	好结果
智慧	无效，再选一次会引发战斗
战斗	引发战斗

愿望	好结果	坏结果
力量	武器“灯灵的弯刀”	受到伤害
财富	一个大约可以卖5000块的道具	同“好结果”，只不过奖励道具显示为“赃物”
知识	随机的三级技能书	儿童读物
消灭敌人	卷轴“冰雪风暴”	全员进入“失明”异常状态

这个任务有趣的一点是，灯灵的等级是由玩家当前等级来决定的，而神灯的使用时机是由玩家自己来决定的（只要你想，你能把神灯放到通关前再擦）。因此玩家可以先不管，然后等等级高了之后再把它释放出来杀掉来赚取更多的经验值。





浮木镇竞技场

竞技场位于酒馆下层，玩家需要先和穆尔加对话才能挑战冠军。穆尔加会要求玩家蒙眼战斗，答应并老老实实蒙眼的话，玩家在正常战斗中都会进入“失明”状态，而且没法解除。消灭第一波敌人后玩家还需要对付穆尔加和虚灵异兽，后者会在前者登场的第二回出现，将它们都解决掉后冠军就是玩家的了。

当然，玩家也可以不蒙眼。战斗结束后和穆尔加对话他会不承认玩家的行为，但只要玩家主动和他战斗，获得胜利后同样可以获得挑战异兽的资格，这可比蒙眼战斗轻松多了，就是不太光彩。



而更不光彩的是，玩家可以和地下的道具店老板对话，通过说服可以让她给竞技场的对手下毒，之后对手会陷入不能回复的异常状态之中，这样想要获得胜利就更轻松了。

自由的味道

虽然很早就能在浮木镇的废屋解锁，但这个任务需要在消灭莫德斯并找到位于后方房间的宝石后才能继续。浮木镇的角落有一间废屋，里面有一个矮人当着通往地下室的入口，说服或者直接干掉都可以，难度不高。

下去后可以救出两个矮人，打开暗门的开关位于柱子上。另一边有一个骷髅头，盗窃技能高的玩家可以直接撬开骷髅头，要不然就只能老老实实去拿宝石开门了。直接撬门可以解锁成就 / 奖杯“非法入侵”。

下一个房间是一个解谜部分，玩家需要调查前方的石柱来确定图案的分布，然后通过队友站位和摆放木桶来拼出图案，解答可以参考右图：



最后的房间只要按下绿色按钮就可以救出巫妖，救出巫妖后会触发一场强制战斗，不过难度不高。之后玩家会在回廊之森遇到正在啃食尸体的巫妖，选择放过他后立即再次和他对话，并消耗一点秘源以满足他的“食欲”。

玩家最后一次会在回廊之森的遗迹入口（也就是遇见汉娜的地方）遇到他，如果玩家之前没有把秘源给他的话。他会在啃食一个孩子。无论如何，玩家最后再次选择放过它后，它会表示感谢并变出一个宝箱送给玩家。玩家可以在他变出宝箱后再攻击他，不过他还是挺强的，玩家需要小心应付，战斗胜利后可以获得他的法杖作为奖励。

商业劫敌

经典的巨魔守桥任务，玩过前作的玩家想必对此非常熟悉。整个任务其实没什么好说的，两个巨魔的弱点是不一样的，格罗戈的弱点是火，而玛格的弱点是毒，只有他们陷入相应的异常状态后，他们的自动回复效果才会消失，玩家才可以顺利地击杀他们。

另外他们的强度非常高，近战攻击可以一击杀死我方的远程单位，战斗时必须时刻利用异常状态或者地形（例如油渍）来限制住他们的行动，然后利用远程攻击疯狂攻击，近战单位建议不要轻易靠近，平时只需要负责给巨魔“补”异常状态就可以了。





四季的试炼

这个同样是前作一个支线任务的致敬。玩家在精灵营地会发现一个祭坛，调查后触发支线任务，玩家需要做的事情就是满足四季雕像的要求，满足要求后还需要消灭四个雕像才算是完成任务。满足要求的方法如下，必须注意的是，方法其实不止一个，有兴趣的玩家可以尝试不一样的方式：

	解答
春	使用技能/卷轴“血雨”
夏	使用技能/卷轴“激光射线”
秋	先使用“降雨”，然后使用火属性技能，最后使用大气（电击）技能
冬	先使用“降雨”，然后使用冰霜属性的攻击技能

存在性危机

在墓场传送点附近，玩家会听到一个来自坟墓的求救声，将其挖出来后就可以和这位名为“克里斯宾”的骷髅讨论哲理了。这里他会提问玩家三个问题，答案可以参考放在莱克尔大宅中的三本《存在的本质》。只要玩家把三本书都读过的话，答案会固定变成第三个选项。另外如果玩家队伍中有不死人费恩的话，见多识广的费恩会毫无压力地回答出所有的问题。

而三条问题的答案分别是：……追求快乐……、物理限制……自由行动、道德是一条河流……。

遗忘和诅咒

在血月岛上，玩家可以在 NPC 或者尸体上找到一本名为“驯服圣火”的书，阅读后就和大树前面的三个雕像互动就可以让雕像炸裂，并显露处藏在雕像下的地下室。地下室一共有四个，除了一个没完成的地下室以外，其余三个都各自有不同的支线任务，玩家需要灵视能力来和地下室的幽灵对话，并且还需要两个“银拉杆轴”才能完成任务。后者可以在血月岛北面的古代熔炉通过合成银锭来获得，银锭在铁炉旁能找到一个，另外一个可以在没完成的地下室的黑环成员尸体上找到。

在“甜蜜的苦痛枷锁”中，玩家需要帮一个矮人驱魔。驱魔的方法非常简

单粗暴，不停攻击矮人就可以了，但必须要注意的一点是不要杀死他，他快死的时候就给他回血。重复攻击多次后他会倒地，此时存档然后把柱子打烂。顺利的话他会回复正常，失败的话就直接读档重复这个过程。如果玩家提前打烂柱子的话会进入一场强制战斗，恶魔会在被“逼出来”后强制附身在最后一个攻击它的人身上，玩家需要重复将其逼出数次后才能解决战斗。

在“沉默如坟”中，玩家需要先说服猫（需要动物密友），失败的话就只能把猫杀死了。之后再和小女孩对话，必须注意的是，对话失败四次（每个同伴一次）的话这个任务将无法完成。

“伟大的幻觉”非常简单，玩家只需要呆在高处直接杀死恶魔就可以了，千万不要下去，下去的话只会让之后的战斗变得更加困难。

祖传圣物

“祖传圣物”的上半部分位于石园墓地，大宅前的一个墓地，墓地前还有一条名为“安德拉斯”的狗在守墓，和它对话会触发战斗。拉下开关后后就能打开通往墓地的门，墓地里全是被石化的盗墓贼，其中有一个名为“奎娜”的家伙，利用祝福解除其石化后触发战斗，奎娜会召唤不死士兵来辅助战斗。玩家可以在其石化的时候攻击她，直到 HP 只剩一点，然后战斗开始后立即使用游侠的“穿甲射击”就可以将其一击必杀。

在萨里家族的陵墓中，玩家需要找到两个藏在墙上的开关，找一个智慧比较高的角色领头能够更容易地找到开关。打开开关后会有一个小谜题，玩家需要找一个血比较厚的角色压住里面房间的开关，其余角色使用灵视后可以发现三个开关，按照中、左、右的顺序拉动开关后，入口就会出现。



进去后就能在棺材里找到“非凡的圣物”，离开前所有的兵马俑会同时复活并攻击玩家，这里玩家需要优先攻击两个在后方的自带护甲的敌人，这两个敌人会复活其他兵马俑。兵马俑本身非常不经打，利用范围攻击就可以快速且大量地解决它们。

获得第一个圣物后和塔奎因对话（如果发现他不在大门处的话，就直接返回复仇女神号），他会提示玩家第二件圣物的位置在血月岛。这件遗物的获得方式就简单多了，直接过去拿就可以了，甚至连战斗都没有。两件圣物都回收完了之后交给塔奎因就算是完成任务了。

商人

在浮木镇旅馆三楼会遇到“巴兰·利维尔”，只要玩家使用灵视能力就能发现这个实际上是个冒牌货。和幽灵对话后触发支线任务。支线任务本身非常简单，只要杀死“巴兰·利维尔”和他的手下即可。假的“巴兰·利维尔”本身和主线流程中的“活木锯木厂”部分有联系，玩家可以先和 NPC 对话获得线索，然后再开战。

捉迷藏

在浮木镇的港口会发现两个小屁孩，这两个没什么礼貌的小孩子会委托玩家去寻找他们失踪的朋友。按照任务提示来到沙滩上会发现一条搁浅的鲨鱼，和它的对话结果并不会影响事态的发展，反正玩家最后都需要杀死这条鲨鱼，战斗胜利后能在鲨鱼的尸体里搜到小孩子的脚。

在任务的最后玩家需要选择是否告诉孩子们残酷的真相。选择撒谎一无所有，选择说真话则可以获得装备和道具作为奖励。

男人与狗

和浮木镇广场中央的乞丐和狗对话就能触发这个任务。对话后玩家会发现乞丐故意伤害狗来吸引路人给他钱，揭发后玩家可以选择把乞丐赶出这个小镇并把他乞来的钱全部抢到手，之后玩家可以在石园墓地和狗再会。

这是个非常简单的支线任务，其最大的意义除了经验值以外，之后和狗对话还能获得关于“浮木疑云”的线索，玩家可以得知小镇里的一些秘密。

奇怪的货物

在浮木镇的鱼肉加工厂，玩家会发现有数个士兵在搜索修补匠希格巴。希格巴位于加工厂南边房间的一个木桶里，靠近时玩家会听到他的声音，和他对话后答应帮他逃出小镇。

逃出小镇最简单的方法就是沿着港口一路往西走，然后利用传送术将 NPC 传到河对岸。中途遇到士兵的话会引发战斗，但鉴于在港口开战并不会引起其他士兵的注意，因此被发现也没什么大不了。把希格巴送出城外，任务就算是告一段落。当然，玩家也可以向士兵告发希格巴，但任务完成后只能获得经验值作为奖励。

顺便一提，鱼肉加工厂的地下有很多秘密供玩家去发掘。另外在加工厂可以找到一个名为“虚灵鱼交易”的特殊卷轴，这个卷轴在之后的章节可以派上用场。

数鸡

在浮木镇城外玩家会发现一个鸡舍，拥有天赋“动物密友”的情况下和大玛格对话就能触发任务，在目标地点消灭敌人后就可以回收鸡蛋，将其交给大玛格后任务暂时告一段落。建议玩家将浮木镇附近的任务和战斗都清得差不多后再返回鸡舍。

过一段时间返回鸡舍后玩家会发现鸡全部死了，只留下一一只名为“皮普”的小鸡。靠近小鸡后，小鸡会成为玩家的同行者，虽然会和队伍一起行动，但战斗力低下，非常不经打，而且不受玩家控制（和之前欢乐堡的黑猫一样）。利用灵视能力可以看到死去的大玛格，和她对话后可以得知皮普的亲生父亲身分。值得注意的是，皮普死掉的话任务会强制结束。

魔法公鸡位于精灵营地的附近，和它对话后它会要求玩家杀掉皮普。答应的话皮普会死掉，玩家会获得装备、经验值和金钱作为奖励。不答应的话魔法公鸡会死掉，玩家还需要战胜皮普和它召唤出来的虚灵鸡后才能完成任务，任务奖励只有经验值。

打盹的冒险家

在旅馆的二楼玩家会发现一个正在睡觉的冒险家，床前的宝箱需要玩家说出口令后才能打开。得出口令的方法有很多，拥有“小丑”标签的角色可以直接说服宝箱开箱，不然也可以通过假装成冒险家母亲来获取口令。流程非常简单的一个支线任务，不过玩家千万不要直接攻击宝箱，要不然宝箱会自毁，里面的道具也会一并消失。



爱的代价

玩家在酒馆一楼和劳瑞克对话，他会向玩家暗示他有一些“好东西”可以推荐给玩家，拒绝的话可以直接完成任务，玩家可以获得经验值作为奖励。

答应的话玩家就能够“爽一爽”，代价就是装备道具全被偷走。玩家可以就地反击，但由于缺乏装备而且孤身一人的缘故，这将会是一场苦战。选择不战斗的话，玩家就需要去找洛哈取回自己的装备（哈洛的位置可以参考上文流程部分）。在没有触发支线任务“浮木阴云”的情况下，哈洛会委托玩家去杀死莫德斯来作为取回装备的代价。当然，最简单的方法就是直接把装备偷回来。玩家的装备放在了哈洛房间的宝箱里。

有趣的是，这个任务是每个角色各有一次触发机会。如果玩家控制伊凡去接受服务的话，那么 NPC 会认出伊凡并主动把装备还给他（毕竟都是道上的人），之后玩家甚至还能免费再爽一回……任务也会在欢乐祥和的和平氛围下结束。

无论玩家怎么结束这个任务，玩家之后都可以去找劳瑞克秋后算账。虽然他会向玩家说他是为了自己的女儿才骗玩家，然而玩家和厨房的厨师对话后会发现他并没有什么女儿。当然，最简单的处理方法是直接杀掉，攻击劳瑞克并不会引发酒馆其他 NPC 进入战斗状态。劳瑞克身上有一大笔钱，可别错过了。

燃烧的先知

玩家需要同时祭坛上的所有火把，方法也非常简单，用一个自带范围攻击的火属性魔法，或者扔一个燃烧手雷就可以了。

失而复得

在浮木镇西门的沙滩上玩家会发现一个渔夫，他会委托玩家寻找丢失的戒指。戒指本身很好找，就在附近的水里，但是玩家拿到戒指的那一刻会触发强制战斗。敌人都是一些水属性的虚空异兽，场景中有几个高台，玩家可以提前安排队友占领高点，然后派一个队友单独去取回戒指。战斗开始后敌人会从水里和高台中出现，高台下的队友专心拖住水里的敌人，高上的敌人则交给之前留守在高台的队友给迅速解决掉。

战斗胜利后玩家可以选择是否把戒指还给 NPC，选择归还的话能够获得经验值作为奖励，交涉能力高的玩家还能顺便敲一笔钱作为报酬。选择不归还的话就只能获得一枚戒指作为奖励，戒指本身并不是什么稀有装备，建议玩家还是归还戒指吧。

有趣的是，在游戏通关后的结局部分，根据玩家选择的不同，玩家可以看到关于这个渔夫的不同结局。

账本上的红墨水/暴力拔箭

在酒馆一楼会发现加文，他会委托玩家去回收一个箱子。从浮木镇西门出发不久就会发现血迹，沿着血迹能够发现一个坟地，而任务要求的箱子就在坟地旁边。接触箱子的同时会触发战斗，战斗的场地很小，利用大范围攻击可以非常轻松地解决敌人。拿到箱子后先别急着离开，利用灵视能力会发现利亚姆的灵魂，他会委托玩家找到杀害他的凶手，挖开坟墓后会发现杀害他的人正是加文。

此时玩家可以先回去找加文并把箱子交给他，“账本上的红墨水”也就此告一段落。然后从酒馆老板出购买“肉香嫩菜”，并将其和随意一种“虚灵化的鱼”合成可以得到“腐坏的嫩菜”，让加文吃下去后他会肚子疼并前往后门处的厕所。在那里玩家就可以不惊动其他人把加文杀掉，利亚姆也就此大仇得报。这同时也是成就 / 奖杯“最后的晚餐”的解锁条件。

危读之灾

玩家会遇到一名被附身的女孩和一名意图医治她的医生，说服医生后就可以前往地下室对女子进行“治疗”。对付被附身的女子最重要的一点是：不要杀死她。玩家需要将其的 HP 削减到一定程度并且攻击一定次数后才能结束战斗，战斗中女子会召唤出四个敌人，每杀死一个都能获得额外的经验值。成功打晕女子后开始真正的治疗，这里建议用拥有学者标签的角色（例如希贝尔）来进行治疗，无论成功与否，支线任务都会就此告一段落。

借酒浇愁

在酒馆的三楼会遇到艾伯维瑟尔船长，她正在被来源不明的铃声所困扰着。利用灵视可以发现站在她身旁的大副灵魂。说服的方法有很多种，除了直接说服、使用比斯特和他对话以外，玩家还可以使用“秘源汲取”来直接将其“超度”。无论用何种方式，说服他不再拉响船铃后，船长会委托玩家去寻找她丢失的魔法罗盘。魔法罗盘的所在地非常好找，关键在于如何把罗盘从死亡之雾取出来。除了使用亡灵角色以外，利用传送术直接将罗盘传送出来也是个不错的做法。

牲口不如

在浮木镇北边的农场玩家会发现两头奶牛，在拥有动物密友的情况下和它们对话会发现它们原来是人，被女巫诅咒后才变成了现在这幅模样。女巫的屋子就在牛的附近，玩家可以在屋子旁的几个木桶附近找到屋子的钥匙。除了屋子大门以外，通往地下室的入口同样是锁着的，玩家需要四级的盗窃才能撬开地下室入口。

当然，玩家也可以直接去找女巫“要”钥匙，不过这就比较麻烦了，玩家需要干掉女巫后才能获得钥匙，女巫位于回廊之森的北面悬崖上，被一堆火焰包围住。战斗的难度不低，难点只要集中在女巫很大几率会首先行动，然后使用大威力的范围魔法攻击玩家。按照玩家此时的装备等级，轻则护甲打空，重则立即团灭。不过对付她的方法也有很多，其中一个方法就是就是将队伍分成三组。找一个皮糙肉厚的队友去触发对话，触发对话前把其中两个队友移动到东面的 NPC“贾涵”附近。战斗开始后立即利用传送术直接把女巫传到贾涵身边，距离不够的话可以尝试用队友接力，反正只要把女巫传到贾涵身边就是我方的胜利。传送成功后别忘了用传送金字塔把刚才和女巫对话的角色也一起拉过来，要不然战斗胜利后那位队友会因为离得太远而不能获得经验值。

不过只要实力够（等级 15 以上），硬打也不会太难。开战前先利用降雨等技能将场景中的火尽量灭掉，然后调整队友的站位，尽量站得开一些。战斗的难点其实只有开局女巫的那一发魔法，只要撑过去，轮到我方移动时再集中火力攻击女巫即可轻松获胜。女巫本身的防御力很低，而且只要她被击败，其余图腾也会一并消失。

说回正题，在地下室玩家可以找到解药的配方：女巫之眼 + 牛肝菌 + 接骨木花。前两个可以在女巫家直接找到，而接骨木花，包括所有素材都可以在商人处直接买到。合成两瓶解药后交给两头牛就算是完成任务了。

丑小鸡

在 x353，y255 处玩家会发现一只失忆的小鸡，和它对话后，玩家可以尝试说服它实际上是一只凤凰。之后的事情就非常简单，直接烧死它就可以了。

烧死小鸡后玩家可以获得一枚“蛋”，将其吃掉后可以学会技能“凤凰俯冲”。说实话，这个技能可以通过看书来获得，笔者强烈推荐把蛋留着。如果玩家成功地把蛋留到通关后的话，这个蛋会成功孵化。至于孵化出来的是不是凤凰，还是由玩家自己来见证吧。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

编织者

在莱克尔的大宅顶层，玩家会发现一只大蜘蛛。它会要求玩家提供“食物”，实际上就是人类的残肢。残肢可以炸大宅地下室里找到。提供三个残肢后，它会透露一些关于莱克尔的小秘密，再提供三个，它就会奖励玩家装备“蛛丝手套”作为奖励，任务也就此告一段落，之后玩家就可以按自己喜好处置这头吃人大蜘蛛了。



用分叉的舌头说话

和莱克尔一楼大宅处的蜥蜴说话就可以触发这个支线任务，玩家所操作的角色必须需要满足三个条件才能从蜥蜴处获得完成任务所需的信息：蜥蜴、“学者”标签和动物密友。比较简单的方法是用希贝尔、然后利用“变形者面具”把自己变成蜥蜴。除了以上三个条件以外，玩家还需要足够的“交涉能力”才能获得口令。

获得口令后就可以前往墓园南边的喷火龙头处，那里有一个宝箱，利用传送术可以直接把宝箱从火里拉出来，在有口令的情况下可以打开宝箱，任务完成。

除了以上这个方法外，玩家还可以使用精灵角色啃食一个蜥蜴的尸体来获得口令。蜥蜴的尸体位置可以参考“异乡异客”的支线任务，但必须注意的是，一旦玩家用这个方法完成支线任务，“异乡异客”就会以失败告终。



异性相吸

在莱克尔大宅的地下玩家会发现一只名为贝蒂的海龟，她爱上了地下室的老鼠罗里，然而她移动速度太慢了跟不上老鼠，所以她请求玩家当一回媒人，把罗里请到她面前。玩家可以利用水果或者奶酪来吸引老鼠的注意力，并将其一路“引到”海龟面前。当然，玩家也可以利用传送术直接将老鼠传到海龟面前。

另外，玩家可能会遇到老鼠不吃食物的 BUG，此时离开地下室再次返回就可以解决这个问题。

异乡异客

在石园墓地的北面，使用灵视会发现维尔诺克斯的灵魂，他会请求玩家火化他尸体的残骸。使用铲子把他的尸体从坟墓里挖出来后，直接前往南边那两个喷火的龙头，然后把尸体扔进去就算是任务完成了。

顺便一提，如果把尸体吃掉的话，他会谴责玩家，任务自然也以失败告终。

英雄的安息处

和英雄们的战斗难点只有一个，那就是它们会复活两次，那就是每个英雄玩家都需要干掉它们三次才能结束战斗。战斗胜利后玩家会知道死神海岸藏着四个宝箱，宝箱的大概位置已经标注在了地图上，然而玩家还需要至少 17 点智慧才能发现宝箱，除此以外，玩家还需要一把铲子才能把宝藏挖出来。找到全部宝藏的时候，任务也就此告一段落。



欲望之网

在地下哈洛的藏身处，玩家会发现 NPC“堕落的多罗蒂亚”，她会要求玩家的一个吻，借此来交换一个愿望。这个任务每一个角色可以完成一次，接吻的代价是“体质 -2”，根据一开始选择看到的幻象不同，玩家接吻后获得的奖励也会不同。

幻象	结果
高大橡树	力量+2
鹅毛笔	智力+2
金色箱子	金钱2000
龙	智慧+2
蓝色蝴蝶	闪耀的重生神像。

玩家选择拒绝接吻的话，她会立即和玩家敌对。她等级为 9，会复活一次，除此以外就没什么特别的了。击杀她后可以获得“苍白的重生神像”、匕首“毒液之咬”和“恐惧撕咬”。值得注意的是，“闪耀的重生神像”是本作中惟一的作用为自动复活的道具，复活的对象为其持有者。它的强大之处在于其并不是一次性道具，每次用完后神像都会变成“苍白的重生神像”，将其和“复活术卷轴“合成就可以帮其“充能”。鉴于每个角色都可以触发一次这个任务，玩家最多可以获得 5 个神像（包括杀死它后获得的苍白神像，不过实际上四个就足够了）。神像在荣誉难度下非常实用，“体质 -2”的代价还是非常合算的。

商人艾迪纳

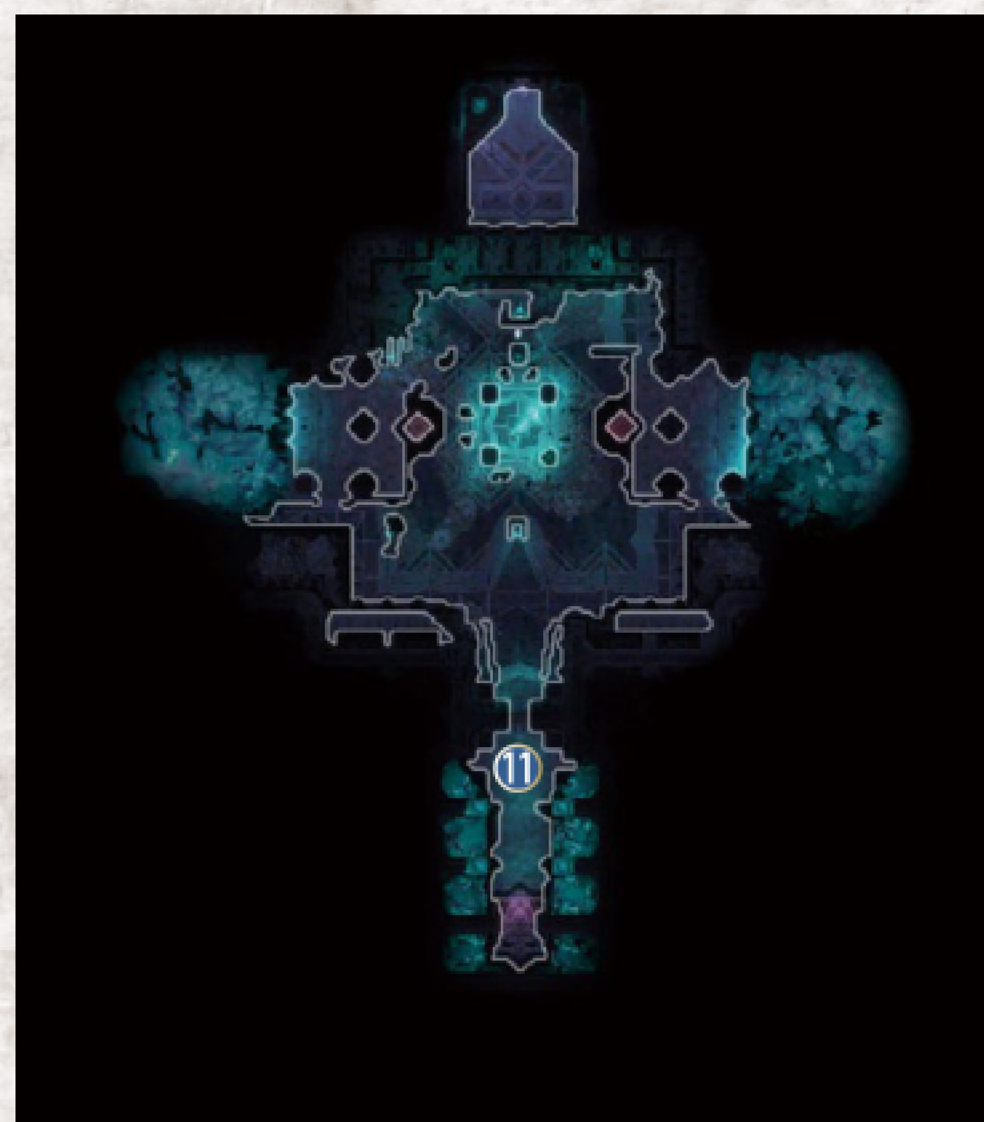
玩家可以在回廊之森找到艾迪纳，需要一本任意的死灵技能书一本任意的烈火技能书来合成处“尸爆技能书”，然后将其交给她。之后玩家可以在石园墓地和她再会，任务也会在那时告一段落。

值得注意的是，玩家和她对话千万不要表达对“黑环”的友好，也不能操作洛思和她对话，要不然她会立即进入敌对状态。另外任务完成后，在最终章的亚克斯兵营地下，玩家会再次和她相会。



第四章

1.支线任务：熟悉的面孔
2.支线任务：淹没的神殿
3.支线任务：如发条一般运作
4.蜡黄人藏身处
5.亚历山大/精灵古树
6.守望者的仁慈
7.支线任务：在云端
8.学院秘密入口
9.学院入口
10.支线任务：非学术向目的
11.支线任务：万古竞技场





无名岛

1. 玩家在无名岛的任务只有一个：进入“学院”，学院的位置在小岛的东面，玩家需要找到并找到七神的祭坛，并得知每个神所对应的种族对应的图案。祭坛都不算难找，然而玩家也不需要真的去找，本作提供了多种过关的方式。比起进入学院，无名岛部分最重要的任务反而是解决掉一直和玩家纠缠不清的四大势力：精灵、黑环、亚历山大和暗影王室。

如果玩家之前有和阿尔米拉组成联盟关系的话，除了可以从她那里接到支线任务“通往自由的关键”以外，玩家还可以获得在黑环势力范围内随意移动的权利。这会让玩家在地图上的探索变得更加的简单。另外和营地处的 NPC 沉默者对话可以触发支线任务

"蜡黄人"。

2. 玩家首先要去的地方是地图的右上角，那里是一个精灵的营地，同时也是亚历山大和精灵母树的所在地，从他们那里可以分别接到支线任务"不可靠的主顾"和"精灵母树"。右下角则是暗影王子的所在地，他会委托玩家杀死"精灵母树"。然而如果玩家操作的角色中有希贝尔的话，玩家是无法触发这个任务的，只能杀死暗影王子。

3. 根据选择路线的不同，玩家需要面对的敌人也有所不同。其中蜡黄人和亚历山大、精灵母树和暗影王子为敌对关系，玩家只能从两者中选择一个。但值得注意的是，亚历山大幸存的话，他会在本章节最后和玩家敌对。而其余势力都或多或少地和支线任务有联系，因此为了无论是为了省掉一点麻烦、赚经验值还是单纯只是看不爽这些在玩家面前高高在上的人渣，笔者建议是一个也不放过，全部解决（我全都要.jpg）。

本文选择的路线顺序是：杀死暗影王子、回去找精灵母树、杀掉精灵母树、杀掉亚历山大、利用亚历山大的死人头进入蜡黄人根据地、杀死蜡黄人。相关任务的流程可参考下文的支线任务部分。

无论玩家采取任何方式，玩家都会获得进入学院所需的线索，每条柱子对应的图案如下：

人类→太阳
兽人→太阳
精灵→月亮
小鬼→月亮
蜥蜴人→太阳
矮人→月亮
巫师→月亮

开门除了需要对好柱子的图案以外，玩家还需要放一个"相位电容"在"永生者导体"上才能拉下打开大门的把手。"相位电容"在搜刮永生者相关的遗迹可以找到很多，至于哪些遗迹才算嘛……整个无名岛都是。当然，即便你一个也没有也没问题，对着导体使用大气属性的魔法 / 卷轴 / 弓箭，这样做同样可以打开大门。

在进入学院之前，同伴会和你进行一次推心置腹的对话，如果玩家一路上有完成同伴的个人任务的话，这里的说服部分应该是毫无压力的。真有压力的玩家可以回去复仇女神好洗洗点再回来说服队友。

学院的流程非常简单，玩家需要做的事情就是前往右上角的图书室后将"相位电容"放在"永生者导体"中，然后将光柱引到中央的光桥处。最后的光桥处还需要"相位电容"，数量不够的玩家可以利用降雨弄一摊水，然后再放一个电属性的魔法 / 卷轴 / 弓箭，这样做就可以开门了。

在进入议会前，别忘了把该区域的两个支线任务："非学术向目的"和"万古竞技场"给完成掉。具体流程可参考下文。而右下角的会议室里有几位大师，和他们对话可以通过牺牲某个属性来提升另一个属性，玩家可以按需选择。

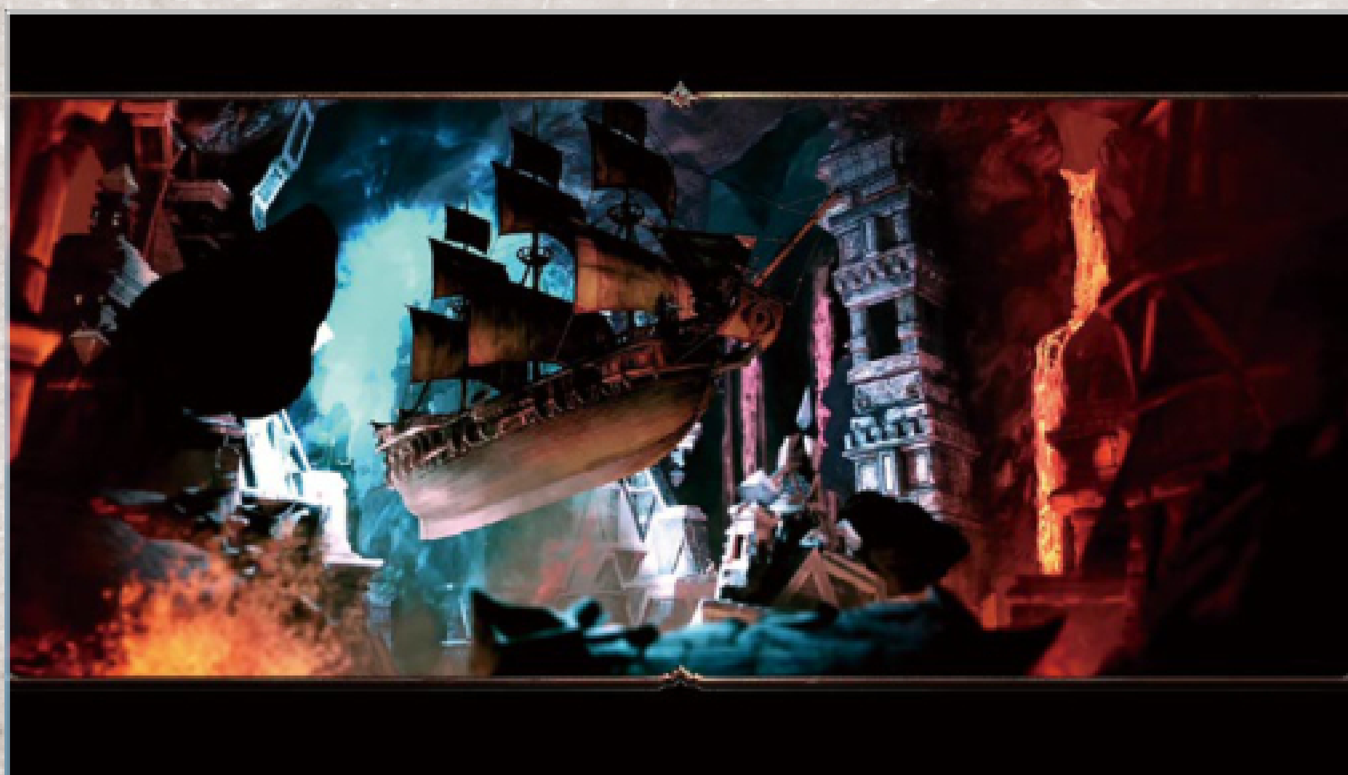
进入竞技场后会有一场战斗，敌人为之前玩家逃出欢乐堡在船上没有选择的同伴。这一场战斗难度很低，敌人的强度不高，不过玩家实际上需要做的是要尽快抵达终点的"神力源泉"。

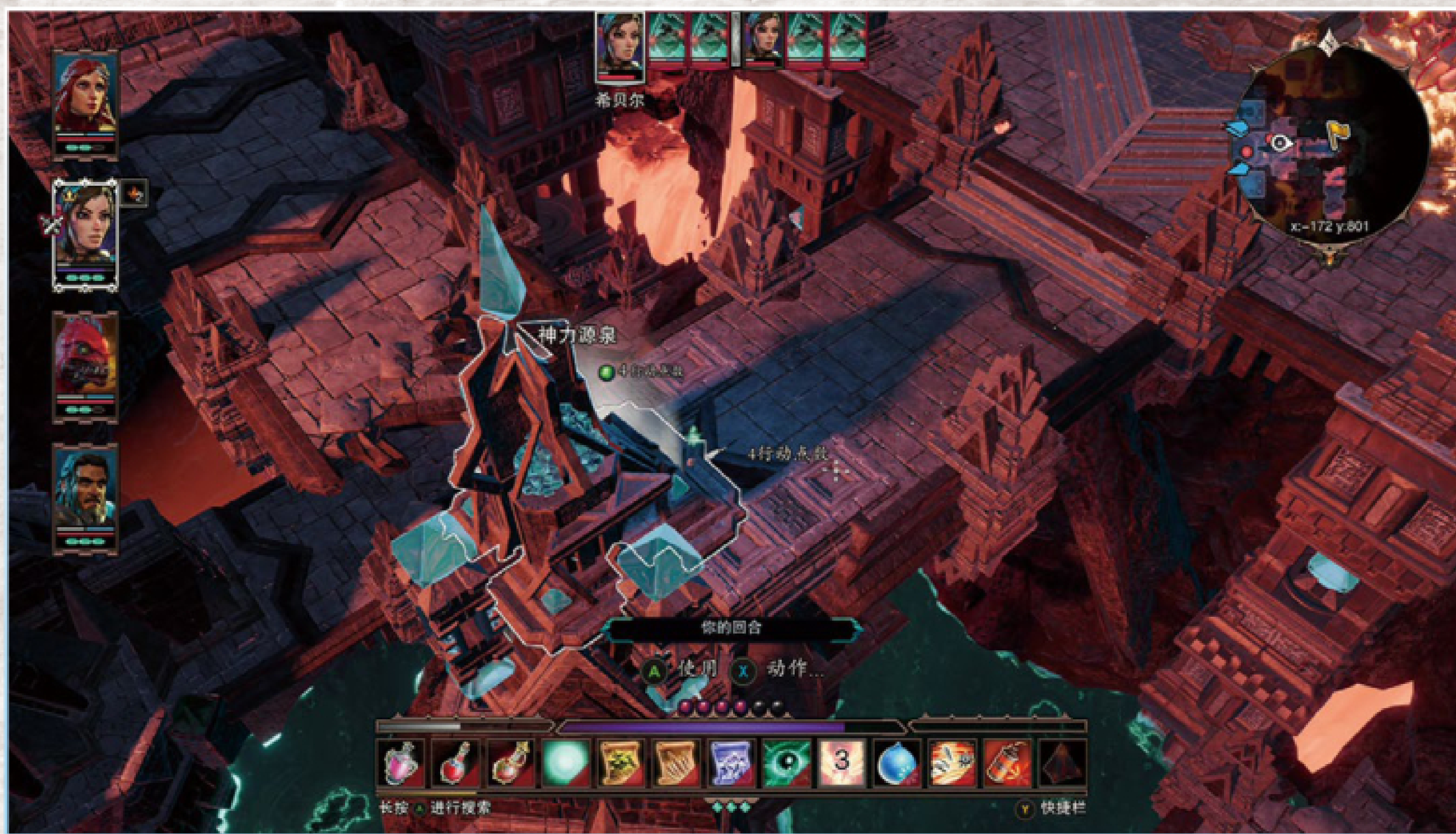


接触源泉后触发剧情，玩家需要从快要崩塌的学院中逃出生天。不过在此之前玩家需要先把变成玩家队伍角色复制品的诸神给解决掉。敌人一共有四个，一开始的站位非常密集，建议战斗开始后立即用 AOE 连轰。敌人虽然都是复制品，但复制水平比较差，水平远远不如玩家。敌人 HP 下降到一定程度后会变成秘源巨人，然而强度比复制品还差，相信此时的玩家对付起来已经毫无压力了。



一段长剧情后，玩家需要选择一个同伴来建立亲密关系（当然你也可以不选择）。休整过后和麦乐迪对话，接下来等待玩家的就是最终章了。





●支线任务

这个任务只有在加雷斯还存活的状态下才能触发，任务本身非常简单。章节开始后加雷斯会擅自出发去找亚历山大复仇，玩家可以在亚历山大身旁找到加雷斯。不过支线本身非常短，玩家只有三个选择：说服加雷斯放弃复仇、和他一起复仇或者杀死加雷斯。值得注意的是，由于玩家还需要从亚历山大那里触发支线任务以及获得信息，为了能获得更多的经验值，无论玩家是否打算杀死亚历山大，笔者的建议依旧是说服加雷斯放弃复仇。说服失败的话会触发战斗，根据玩家的选择不同，玩家会和加雷斯一起对抗亚历山大，或者和亚历山大一起对抗加雷斯。

熟悉的面孔

登上无名岛不久后玩家会遇到德罗拉斯，玩家上一次遇到他是在欢乐堡的地下牢房里，和他对话并触发支线任务后，将他一路带到亚历山大处就算是完成任务。由于此人的战斗力非常差，笔者推荐先将路上的敌人都清理干净后再护送他。值得注意的是，和亚历山大敌对的同时，他也会和玩家敌对。这个支线任务的最大意义是会把亚历山大的所在地告诉玩家。

不可靠的[illegible]

亚历山大位于地图的右上角，第一次和他对话时选择休战就可以触发这个任务。当然，如果玩家选择杀死亚历山大的话，这个任务其实没什么意义。触发这个任务最大的好处是可以获得一件可以驱除蜡黄人藏身处幻影门的斗篷，然而问题在于，我们在杀死亚历山大后，是可以直接用亚历山大的头作为敲门砖进去藏身处的……

蜡黄人的据点位于地图中央的洞穴，洞穴前还有一头巨魔，相信现在的玩家说服他应该是毫无压力的。和之前一样，能力不够的玩家可以回去洗个点再回来。另外如果洛思在队伍中的话，蜡黄人和玩家是会强制触发战斗的。

蜡黄人的战斗并没有什么特别之处，他等级为 17，战斗以毒属性为主，比较特殊的一点是他会复活一次，不过复活后他也没有强化，再解决他一次就可以了。

蜡黄人的据点有很多值得搜刮的东西：场景中有很多至黑之暗玻璃镜，其中一面可以触发猩红王子的专属任务（另外一个方法是从暗影王子处获取情报，但希贝尔作为主角的时候会强制触发战斗）；另外一面镜子则是可以联络叉舌，玩家可以趁机让黑暗之环自相残杀；最里面的房间入口会被幻觉的石壁遮盖住，驱除幻觉后进去会再次和温迪戈相遇并触发战斗，这同时也是之后的支线任务”仁慈即是力量”触发的必要条件；最后房间里还有一个“破誉之镰的手柄”，这是完成“通往自由的关键”的条件之一。

蜡黄人

和上一个任务刚好相反，玩家必须击杀亚历山大。亚历山大的打法和之前类似，这次由于地形缘故，难度和欢乐堡那次还要低一些。值得一提的是，在和亚历山大再会的时候，如果加雷斯还存活的话，玩家需要说服他才能避免和亚历山大提前开战。

而无论玩家选择帮蜡黄人还是亚历山大，玩家都能直接获得通往学院所需的所有信息。杀死亚历山大并和他的亡灵对话同样可以达成这个目的。



精灵母树

暗影王子本身不难对付，比较难对付的反而是那几个杂兵。站在高处的远程杂兵建议算好行动顺序，利用传送术把他拉下来后集中火力干掉，隐身的杂兵则直接利用范围攻击把他的隐身破掉。

另外，如果玩家自己扮演的是希贝尔的话，这里的战斗是不可避免的。暗影王子本身和猩红王子的专属任务有关，但不是必需条件，死掉其实没什么关系。

回去先把精灵母树的任务给完成了，把暗影王子的心脏交给它，然后准备一下后就可以开战了，这同时也是萨希拉和希贝尔任务线的一部分。在本场战斗中，场景中会有很多“精灵母树的芽”，这种敌人会使用大范围的回复技能，芽与芽之间会像通电一样进行群体回复。但一旦线路上缺少了一个“芽”，回复的范围就会变得非常有限，玩家开战后只需要把附近的几个给解决掉就可以了。随着敌人数量的减少，玩家后方会出现敌人援军，同时敌人会开始召唤巨大植物来辅助战斗，全部解决后就算是任务完成了。



不过战斗还没有结束，玩家还需要把精灵营地里的所有 NPC（除了亚历山大和他的伙伴）杀死才行。顺便一提，如果走暗影王子的线，最后营地的人同样会死于非命（包括亚历山大）。而保住 NPC 性命的惟一办法就是完成精灵母树的任务后不杀死母树。



如发条一般运作

在地图的东面玩家会遇到两只在玩弄红宝石的狼，通过说服或者战斗获得红宝石后，使用红宝石即可触发这个任务。

第一个房间玩家需要先踩下四个开关，场景中有很多铁箱子供玩家压住开关，数量不够的话可以找个队友压住，推荐找一个行动能力比较差的（例如没有位移技能的肉盾型角色）。接下来的部分推荐找一个盗窃技能高的同伴单独行动，在一个满是陷阱的房间里，玩家会发现有两个隔间，各有一个阀门，西面的是“紧急冲刷阀门”，这个千万不能打开，一旦打开就是全灭，另一个阀门则是“超光速阀门”，效果为全员加速。撬锁或者通过传送术可以把角色送进去拉阀门。

接下来的路线就比较多了，最简单的路线是找一个离核心最近的门（例如陷阱房南边的门），撬开后用你移动能力最强的角色，直接冲进去调查核心即可结束战斗。如果玩家没在限定回合数调查核心的话，玩家会全灭。这里同时也是赞泰扎祭坛的所在地。



在云端

支线任务本身没有战斗，都是一些 A 点打开开关，然后 B 点开门的套路。由于有不少陷阱和机关的缘故，笔者依然推荐单人无视陷阱一路踩过去的无脑套路。这个任务最难的反而是如何触发。在无名岛的第一个传送点往南走会发现一座断桥，例如传送术等位移技能上去后一路往上爬即可触发这个任务。这里同时也是其中一个祭坛的位置。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

淹没的神殿

神殿在地图的北面，玩家需要先把北面营地的黑环给解决掉后才能进去神殿内部。如果玩家有和阿尔米拉结盟的话，这里可以用说服来避免战斗。

守望者的仁慈

在地图的右下角会遇到守望者，接下来玩家需要进入下方被熔岩包围的杜纳神殿。杜纳神殿机关重重，但只要玩家是矮人就不会触发。推荐的方法是利用“费恩的变形者面具”变成矮人，走到尽头遇到杜纳骑士并触发战斗后再利用传送金字塔把其余的同伴给拉过来。战斗只需要集中火力攻击骑士即可，只要骑士死亡，其余敌人也会同时死亡。

非学术的目的

在图书馆使用灵视后会看到很多亡灵，其中一个名为“塔伊安·格雷”的幽灵，和她对话后触发任务。玩家需要依次触发图书室的机关来开启校长室的大门。开关顺序如下：图书室中央储藏柜包围的地方有一个需要踩下才能触发的机关、上一个机关的西南面柱子上的按钮、按钮南边的“异常的石板”、校长室门前右边的拉杆。拉下后在里面再次使用灵视就会发现瑞多雷斯，和他对话后任务完成。

万古竞技场

万古竞技场位于会议室南边被锁上的大门后，进入传送口后别忘了开启灵视，和幽灵对话后才能触发任务，并在任务完成后解锁相应的成就 / 奖杯。进入后能发现一个巨型守护者，在第一次对话时玩家还可以退出战斗，但再次靠近时就会战斗就会立刻触发。

说回战斗本身，巨型守护者本身的血非常厚，但由于体型太大而且不能移动，因此用大范围攻击打在它身上时，效果会相当明显。而只要把它给解决掉，战斗就会直接结束。

打赢它的另外一个简单的方法是找一个带足隐身药水的角色，一路隐身到守护者的身后。那里有一个需要通电才能运作的开关，触发后将光束引到中央的守护者处。被光束射中的守护者会被清空护甲，此时就可以轻松打败他了。

之后可以在守护者的尸体上搜到关键道具“破誓之镰的刀刃”。

通往自由的关键

破誓之镰部件的位置可以参考上文支线任务的“不可靠的主顾”和“万古竞技场”。值得一提的是，本作中共有两把“破誓之镰”，但想要完成全部角色的支线的话（帮助所有 NPC），两把是不够的。两把“破誓之镰”中，除了自己打造的那一把，另外一把的数值是固定的，而玩家制作的这一把则是根据角色当前等级而决定强度，因此玩家如果想使用这把武器的话，建议拖到后期 20 级左右再制作镰刀，这个支线任务本身不存在过期的问题，玩家可以等到之后再完成这个支线。



第五章



●流程要点

从最终章的角度来说，本章节的流程非常短，难免给玩家一种还没打过瘾的感觉，不过这姑且也算是系列特色之一了吧……言归正题，本章玩家的目的只有一个：通过教堂的鲜血之路。当然，不做准备直接傻乎乎地过去也只会白白送命而已。

从复仇女神号下来之后，玩家有两个目的地可以选择：北边的阿克斯城，同时也是我们的目的地；和东边的港口。如果玩家之前在第二章有去血月岛完成“沉默如坟”并救下小女孩的话，港口附近会和小女孩再次相会，玩家这次就可以把她救下来了。详细可参考下文的支线任务部分。另外在港口处还会触发和海怪的战斗，海怪的等级为 20 级，除了触手以外，海怪还会不断召唤敌人

来辅助自己战斗。话虽如此，战斗的难度实际上不是很高，海怪本身会在HP下降到一定程度后撤退，并给玩家留下一大堆的经验值作为奖励。这一场战斗我方以远程攻击为主，近战角色只有站在海怪的正面才能攻击到它，角色能力不够的玩家建议使用召唤物，诸如魔妖来辅助自己战斗。



在前往阿克斯城的途中，玩家会遇到之前在第二章遇到的巨魔，根据玩家当时选择杀掉的巨魔不同，玩家在这里会遇到还活着的那位巨魔（两个都杀了那就当没事发生过），具体对付方法和之前一样，格罗戈的弱点是火，而玛格的弱点是毒。

在阿克斯城的入口处，玩家会遇到圣教骑士和虚灵异兽在展开战斗。战斗开始前建议玩家从右侧的城墙进入战场。战斗开始后立即解决掉面前的“死灵之翼虚空异兽”，这种敌人虽然不经打，但攻击力非常惊人，魔法护甲不高的角色很容易会被干掉。解决后就可以集火将“鲜血之怒”给解决掉了，和之前类似，这种敌人的普通攻击能给自己回血，因此玩家在耗光其护甲后必须全员集火，以保证在一回合内把它干掉。随着敌人数量的减少，后方还会出现敌人援军，留在后方的远程单位小心不要被偷袭了。战斗胜利后就可以进入阿克斯城了。

进入主城后右转可以进入兵营，在兵营门口会遇到林德尔·凯姆，说服他不处决囚犯可以获得一些经验值作为奖励，之后可以在监牢里和那位囚犯重逢并触发支线任务“林德尔·凯姆”的藏宝库（并不是惟一的触发条件）。而在最下层的监牢（入口有守卫）玩家会再一次和温迪戈重逢，并触发任务“仁慈的力量”，把她释放出来后任务暂时告一段落，玩家可以获得“控制虚空异兽”作为奖励，她还会要求玩家把破誓之镰给她，建议拒绝。和监狱的守卫对话可以得知囚犯都失踪了，并触发支线任务“消失的囚犯”。

在兵营处往无人的方向走，在一个类似于厨房的房间会发现很多陷阱，移开角落处的杂物后可以发现被密码锁锁住的入口，利用灵视还可以看到一个幽灵，和他对话后可以得知密码的提示。简单来说，密码分别对应四个“品质”，每个品质对应的数字可以查看隔壁房间墙上的铭牌。数字是随机的，其中第四个铭牌的数字需要玩家自行推理（因为只有四个数字，得知三个铭牌后用排除法即可）。笔者的数字分布如下（注：并不是密码）：

1 心灵纯洁
2 社会秩序
3 个人戒律
4 赤胆忠心

进入密室后还会遇到类似的谜题，这次玩家需要按的藏在画后的按钮，按钮一共有四个，顺序如下：

心灵
身体
社会
神谕者

开启后会打开两个密室，其中一个密室是一个藏宝库。藏宝库里除了钱以外最值得拿的宝物是装备“被没收的古代帝国雷电法杖”，这个装备是一个双手法杖，是一件可以用到通关的武器，它藏在画的后面。

从藏宝库进入秘密房间后会触发战斗，对手是四个“杀戮幽魂”，战斗难度很低。值得注意的是，这里尽量不要使用火属性的技能，不然会点燃房间里的书籍。虽然对剧情没什么影响，但会错过一些剧情细节的补充。战斗结束后搜刮战场，调查某具尸体上的书籍可以触发支线任务“王之重生”。搜刮完毕后使用灵视，和理蒙德的幽灵对话后，林德尔会破门而入并要求玩家离开，拒绝的话会引发战斗，鉴于这里没什么需要玩家调查的东西，开战对玩家也没什么好处，建议还是乖乖离开吧。

玩家的下一个目的地是下水道，下水道的进入方法有很多，比较简单的路线是从兵营出发，使用灵视可以看到韦恩斯洛的灵魂，从他身旁的门出去右转就能看到海岸，在海岸边能看到幽灵布兰特，布兰特身边的出水口便是下水道的其中一个入口。

下水道下层的地形并不复杂，值得一去的地方只有两个，位于地图西北面（左上角）的矮人女王藏身处（可以在附近利用位移技能直接绕开机关）和东边的盗贼工会。前者可以参考后文的支线任务“死亡之雾升起”，后者可以通过高智慧的角色靠近后发现入口，也可以通过询问学校处的小女孩来获得位置。在盗贼工会里有数个小孩子和巨魔，说服“大个子特莫拉”可以避免战斗，然后花10000块可以买到关键道具“《卢锡安受难》第二部分”。



■左为矮人女王藏身处，右为盗贼工会

在下水道中玩家会遇到名为“雾胀爬行者”的敌人，这种敌人在死亡后会释放出能够秒杀生物型角色的死亡之雾，玩家务必请拉开距离击杀。另外这种敌人会寄生在角色身上，时间一到就会生成小个头的雾胀爬行者，虽然雾的范围减小了，但终究还是死亡之雾，玩家还是需要小心应付。另外，玩家在这里能够找到很多死亡之雾的箱子，这个用来对付部分强敌时有奇效，建议带上两三个以防万一。





找到画之后玩家就可以趁这个时候清理一下支线了，很多角色，诸如比斯特、洛思、猩红王子等同伴的专属任务都会在此时迎来结局。部分支线任务的完成状况甚至会影响游戏的结局部分，详细可参考下文的支线任务部分。

一切准备就绪后就可以前往林德尔·凯姆的大宅了，和大宅里的凯特对话可以触发支线任务“历史弥新”，可以在接下来的流程中顺路完成。大宅本身有很多值得探索的地方，其中藏有不少剧情的伏笔，有兴趣的玩家可以绕着大宅搜刮一遍。而玩家的最终目的地是位于大宅后面的后院，在传送点附近的草丛中可以找到隐藏的把手，拉下后中央水池的水位会下降，之后把门锁撬开后就可以进入林德尔·凯姆的宝库了。宝库部分的流程如下：

1. 进入宝库后首先迎接玩家的四个石像，这四个石像的物理攻击力和防御力都相当高，但是移动力非常低，玩家可以借此逐个击破。比较特殊的一点的是，这些石像死后会不断复活，惟一将它们赶尽杀绝的方法是当它们“死亡”后再使用秘源法术“秘源汲取”。

2. 玩家接下来可以在宝库里搜刮一下，除了“历史弥新”要求的三个道具以外，玩家还需要在一个宝库中找到一幅名为“责任”的话。确保没东西遗漏后就可以继续前进了，在尽头把之前买到的《卢锡安受难》第二部分”放在两幅画的中间。进入暗室后还有一个机关，这次玩家需要调查的是书架上的“神王的巨著”。之后玩家会再次和温迪戈重逢，不管她继续前进，用之前获得的“责任”压住开关后，通往地下室的门就会打开。

3. 打开后会发现前作角色阿户，这里还能在雕像上找到第二把破誓之镰，想提前解救温迪戈的玩家可以在这里用掉，不过对于玩家来说没什么好处，对剧情也没多大影响。利用灵视可以看到有四个法师在禁锢着他，利用“秘源汲取”的话可以杀死这些幽灵。值得注意的是，每杀死一个幽灵，阿户的 HP 都会下降一部分，建议到只剩下一法师的时候停下来给阿户回满血，然后做好战斗的准备。

4. 法师全灭后战斗开始，本场战斗的难点在于如何保住阿户的性命。笔者推荐的方法是开局后立即使用守护天使并把阿户的血回满。林德尔·凯姆会在第一回合中途登场，如果玩家站位比较密集的话，他会立即冲到人群中来一发旋风斩，在没有守护天使或者回满血的情况下，阿户很容易会被直接秒杀。缓过气后就可以按正常方式战斗了，由于敌人的首要攻击目标是阿户的缘故，近战敌人会一股脑地往中央扎堆，利用范围攻击可以很轻松地解决掉他们。另外高处的法师会使用魅惑法术，中了魅惑的话建议立即使用狂怒或者心静神宁来解除掉。



战斗胜利后可以回去大教堂找阿户，他会建议玩家去寻找玩具商桑德斯，他的商店就在广场很容易就能发现。和他对话后获得“秘源护符”，之后玩家需要使用汲取秘源来获得 5 点秘源点数，阿克斯城本身有很多虚灵尸体，随便汲取就可以了。汲取完毕后回去找桑德斯，他会提示玩家前往二楼获得“赎罪卷轴”。值得注意的是，如果玩家之前杀死了蜡黄人的话，这里会被神王控制的傀儡埋伏，不过傀儡本身并不强。

万事俱备后就可以前往大教堂了，按照指示使用护符和卷轴后就可以打开通往最终迷宫的大门。在这里顺便一提，通过鲜血之路的方法实际上有很多，除了上文提到的非常繁琐的路线以外，玩家还可以直接杀死桑德斯来获得道具（二楼卷轴宝箱的密码可以在桑德斯身上搜刮到），或者直接创建一个新人物（在复仇女神号上的雇佣兵那里雇佣一个），鲜血之路要求的是“无罪”的人，这要求角色在整个游戏里没有犯罪（杀人、偷窃等等），新角色完全可以满足这个要求。

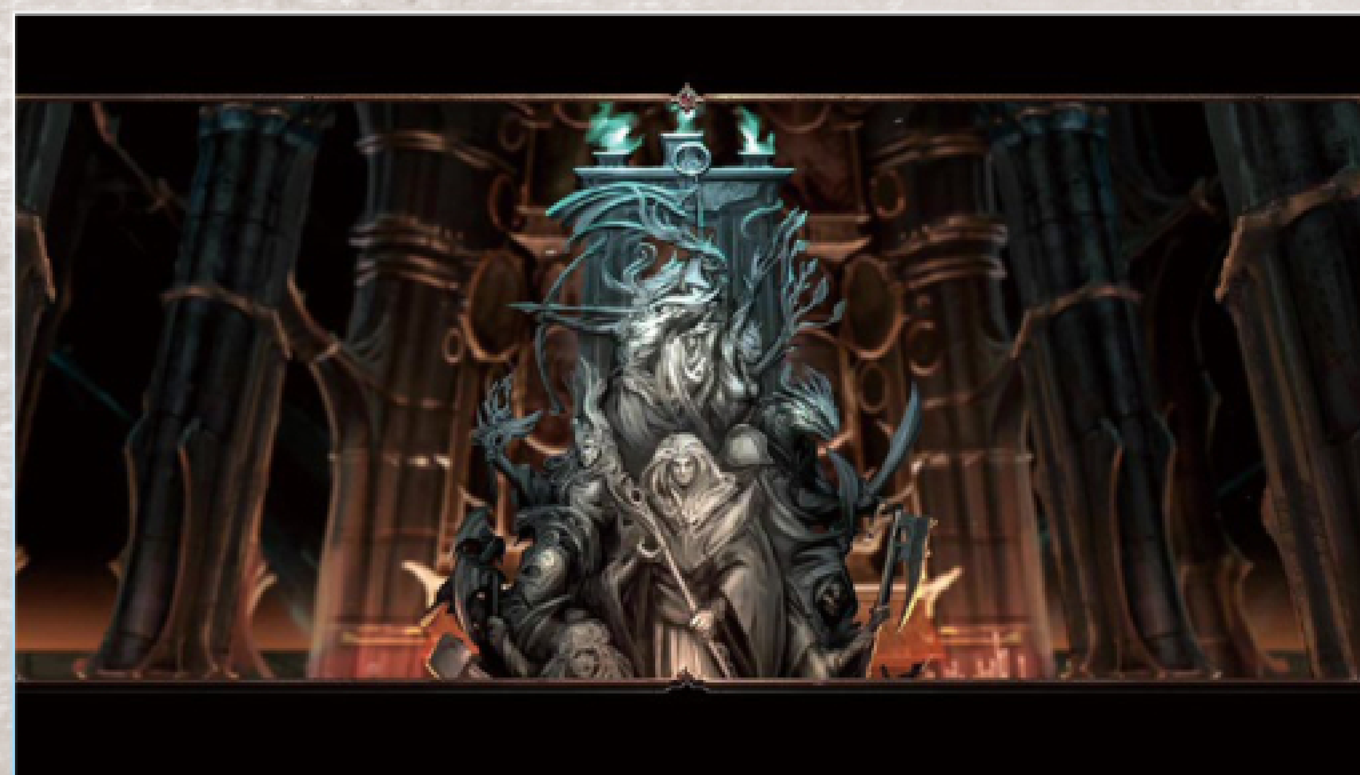
1. 进入墓穴后，玩家首先需要面对的是一个“通水管”谜题，其中中间的管道需要玩家在机关上方的排水口使用血雨（反正有血就可以了），再使用祝福让血变成“祝福的血”。一切就绪后就可以开始解谜了，谜题的解决方法可以参考下图。



2. 第二个房间中玩家需要解决数个秘源傀儡，和之前在宝库遇到的石像类似，玩家需要利用秘源汲取才能一劳永逸地消灭它们。不过玩家不需要直接杀死后再使用技能，而是需要用技能来杀死它。全灭敌人后就可以去扳动开关了，依次拉下诚信、忠义、睿智、礼合、仁爱的开关即可通过。开关的位置可以参考下图，必须注意的是，这里的开关不能随便拉，部分开关会触发机关甚至会导致团灭。另外这里还可以捡到独特装备“多拉·拉夫”，可以说是本作中数一数二的防具，玩家可不要错过了。



3. 接下来就是最终战了，而且一旦下去就不能回头，玩家请做好万全的准备，其中复活卷轴记得准备多一些，并平均分给队伍里的所有成员。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

最终时刻

●流程要点

最终战的难度会根据玩家的选择发生巨大的变化，开战前复仇女神的同伴会登场并赋予“备受敬仰”的状态效果，这个效果会免除掉秘源技能所需的秘源的点数，因此在实际开战前玩家可别忘了先把最强的技能都记忆上。另外，有学会“控制虚空异兽”的不妨记忆一个，最终战中可以发挥不错的作用。另外必须注意的是，和游戏中的其他战斗不同，在本场战斗中“死亡”的角色，并且在战斗结束前没有使用道具使其复活的话，战斗结束后也不会复活，其存活状态将直接影响角色的个人结局。



1. 如果选择牺牲自己交出秘源的话，最终战的难度会变得非常低，玩家只需要对付弗里德曼（真实身分这里就不剧透了）、海怪以及弗里德曼手下的三巨头（也就是蜡黄人、伊莎贝和林德尔·凯姆），其余角色都会帮助玩家战斗。这使得战斗的难度变得非常低，玩家很可能还没出手弗里德曼就会被其他 NPC 解决掉。而当弗里德曼被杀死的瞬间，他召唤出来的敌人也会全部消失。

2. 选择不交出秘源的话，玩家就需要和卢锡安、达莉丝、弗里德曼和两个杂兵展开战斗。虽然难度不低，但要点却非常简单粗暴：集中火力在卢锡安或者达莉丝身上，只要这两个人其中一个倒下，在下一个回合，战斗就会进入第二阶段。

第二阶段的战斗和路线 1 类似，不同的是这将会是一场三方大混战。如果玩家之前有学会技能“控制虚空异兽”的话，这里可以用来控制海怪。控制海怪后，战斗的难度就简单很多了。如果没有学会技能的话，玩家请把火力集中在弗里德曼身上，和路线 1 一样，只要他倒下，胜利就属于玩家。



3. 如果玩家有和医生立下契约的话（详细可参考下文的“医生的指示”，战斗胜利后医生会登场并要求玩家履行合约。答应的话玩家需要杀死自己的三个同伴，拒绝的话玩家会被医生杀死，玩家只能使用剩余的同伴将和医生决一死战。总的来说，是一条非常丧心病狂的路线。

选择不接受神性会触发一个结局，而选择接受的话，玩家则需要从三个选择中选择一个作为结局。每个结局各对应一个成就/奖杯，玩家可以在此时备份存档。玩家作出抉择后还会有一段可操作部分，操作部分结束后就是漫长的结局部分，玩家可以看到世界最终的结局，本作也就此告一段落。

●支线任务

上方阳台

小狗查莉位于阿户的房间，而它的球丢了，玩家必须帮小狗找回她心爱的球。球在阳台外的空地上，玩家需要传送到下面才能找到球。将其交给查莉任务就算结束，查莉会告诉玩家关于阿户下落的信息。

值得注意的是，虽然任务什么时候完成都可以，但玩家必须要在救出阿户前触发这个任务，救出阿户后这个任务就再也不能触发了。

博学大师

在阿克斯城的西边会发现博学大师克兰利·休伯特的屋子，和他对话后他会询问玩家几个问题。其中第一个问题可以用带有“学者”标签的角色直接回答出答案，其余三条问题答案分别是 :1233、泰耐克斯、卡珊德拉。回答正确后玩家就可以到达他的地下室，奖励为增加最大能力值的技能树，每种能力各一本，然而玩家只能拿一本。

和之前类似的任务类似，每个角色都有一次尝试机会，但一旦回答错误就需要换人来回答问题。

借贷风险

在阿克斯城的西边有一栋“老妇人的房子”，玩家可以从她那里以自己的血为代价贷款。如果玩家还钱的话就相安无事，然而拒绝还钱的话会被秒杀。

为了借钱不还，玩家需要去把自己的血给回收掉。玩家的血被保管在了屋子后的地下室里。进入地下室，杀死桑奎尼亚和她的手下后就可以回收自己的血了。在地下室的宝箱里玩家还可以找到胸甲“纳紮德·胡诺拉”，这件护甲称得上是神射学派和刺杀学派的最强防具，不要错过。

当然，玩家也可以选择把血给偷出来。有趣的是，偷出来后玩家即便不还钱，桑奎尼亚也不能把你怎么了。

放学了

在阿克斯城的西边有一座学校，在里面玩家会发现贝莉儿·格里夫，也就是之前欢乐堡里那位格里夫的妻子。她会询问玩家她丈夫的境况，如果玩家之前杀死了格里夫的话，这里请务必撒谎。

玩家需要说服索莉修女离开校舍，除此以外的方法会导致任务无法完成。说服修女离开后，和贝莉儿对话可以获得符文或者信息作为奖励，选择后者的话她会告诉玩家一些关于林德尔·凯姆的信息，当然玩家也可以做好事不求回报。

失踪的囚犯

在兵营的地下牢房，和守卫约纳对话会得知地下牢房的囚犯都失踪了。这个任务和“死亡之雾升起”是连在一起的，当玩家发现伊莎贝的实验室后，调查实验室的研究报告后回去和看守对话就算是完成任务。

不过这个任务貌似有 BUG，部分玩家会出现即便找到调查报告也不能完成任务。截止至 10 月 20 日，这个 BUG 依然没有被修复。



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代

血色的嫁妆

虽然算不上是主线任务，但实际上玩家在搜索矮人女王所在地，也就是支线任务“死亡之雾升起”的途中会来到米凯尔·罗斯的大宅。由于虚灵灾难的缘故，他女儿的婚礼已经变成了“血色婚礼”。然而事情并没有结束，和阳台外的新郎多利安·戈尔对话，玩家会收到一封特殊的委托：他委托玩家去杀害他的岳父米凯尔·罗斯。

米凯尔·罗斯在二楼，和他对话后他会反过来委托玩家去暗杀多利安。值得注意的一点是，如果玩家选择杀死米凯尔，最好是在其供出“死亡之雾升起”相关的情报后再动手。

选择杀死米凯尔的话，战斗胜利别忘了把他身上的遗嘱带上。回到楼下后会发现多利安已经把楼下的人全部杀掉，之后无论玩家作出哪种选择（交不交出遗嘱），最后利安都会消失，并把所有的罪行都推到玩家身上。玩家需要说服守卫们停止攻击，要不然就只能杀出一条血路了。

接下来的路线和杀死利安是一样的，前往多利安的家，在火炉旁可以找到按钮，按下按钮后就能发现隐藏地下室。进入地下室后，玩家需要杀死多利安。战斗场地有大量的毒气和毒属性的虚灵，多利安的主要攻击手段为远程攻击，并且有位移技能。笔者建议全员原地待命，算好行动顺序后利用传送术把多利安拉过来，然后趁着其利用位移技能转移之前集中火力干掉他，之后剩余的敌人就非常简单了。

如果玩家选择帮助米凯尔的话，回去找米凯尔还可以拿到一笔额外的报酬，任务也就此告一段落。

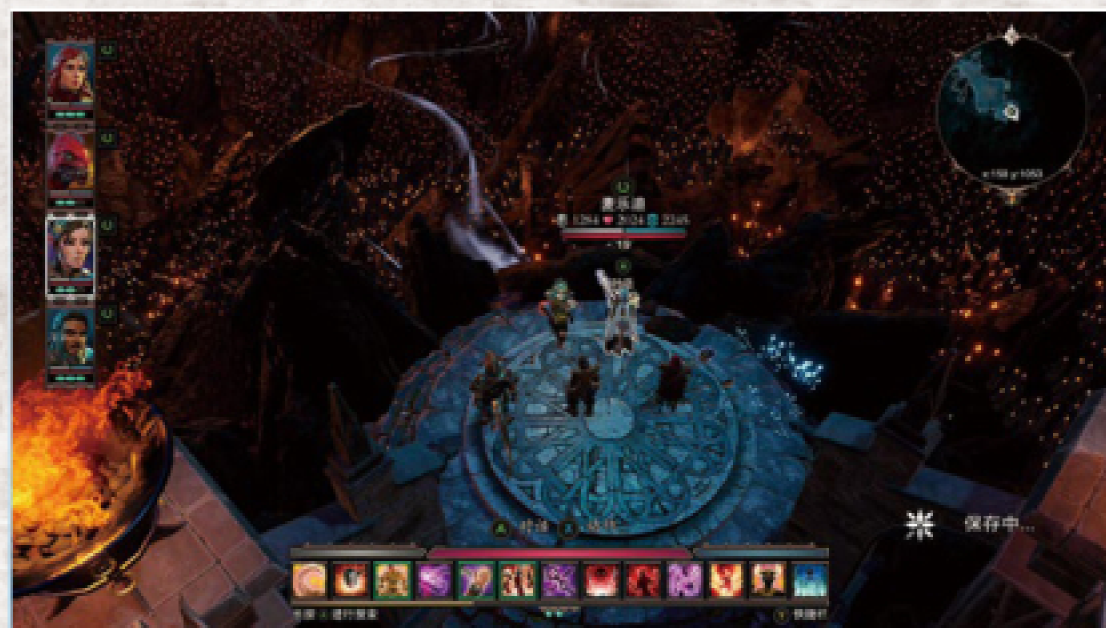


医生的指示

这个任务的变数有很多，其变数只要集中在医生让不让你入门这个环节上。如果玩家之前杀死了蜡黄人、伊莎贝和林德尔·凯姆的话，医生的好感度会提高，玩家会遇到他的仆人并告知你可以进入医生的大宅了。值得注意的是，杀死血月岛上的拥护者会降低其好感度，不过只要杀死上述三人，好感度还是能挽救回来。

另外玩家还可以在大宅东边的海岸边找到一个桶，往里面赛一个传送金字塔，然后对着桶使用“虚灵鱼交易”（可以在第二章的鱼加工厂或者血月岛上找到），之后再把自己传送进去也可以进入医生大宅。进入大宅的好处是可以和医生建立契约，并在最终战时触发和医生相关的结局。

然而，如果玩家队伍中有洛思的话，那玩家就可以放弃和平共处这条路线了。和医生大宅门前的麦乐迪对话可以进入恶魔领域，这段流程没什么值得一提的部分，最后的“千根蜡烛”会严重影响之后和医生战斗的难度和所能获得的经验值，熄灭蜡烛的话难度降低，经验值也会降低，反之亦然。



进入大宅后，在洛思同队的情况下，战斗会一触即发。和医生战斗的方法有很多种，在熄灭了蜡烛的情况下，玩家可以尝试避免医生变身，方法是使其失去行动能力，但变身后其实医生也没强多少。在无视其他杂兵的情况下，集火攻击很快就能击败医生。

但是在不熄灭蜡烛的情况下，情况就开始有点棘手了。除了能力值会变得更强以外，医生还会召唤四个复仇者。而且战斗一段时间后，他还会使用技能控制洛思。当然，解决的方案也很简单，无视就可以了。由于是在室内战斗的缘故，大范围攻击能在这里取得非常不错的效果。洛思被控制后也不需要管，直接一并打死就可以了，打完之后再复活即可。用这个方法杀死全部敌人加上医生可以获得接近 200 万的经验值，可谓是富贵险中求。

打完后别忘了搜刮战场，在地下室玩家可以找到独特防具“凯文套装”（需要利用电属性魔法 + 水的组合让宝箱的锁“短路”），另外还能在牢房里解救出我们的好朋友“贾涵”。

最后值得一提的是，在没有杀死医生的情况下，在阿克斯城会遭遇多次埋伏，其中复仇者的埋伏会有三次，分别会在学校、林德尔大宅前以及蜥蜴人大使馆前随机遇到。前两次会在玩家解决一个敌人或者 HP 降到一定程度后撤退，第三次就会撤退失败，此时玩家就需要把它们全部干掉了。



蜥蜴人的噩梦

这个同时也是猩红王子专属任务的最后一个。在大使馆内玩家会遇到一种会不断复活的特殊敌人，要想将其赶尽杀绝，方法只有一个，将附近的火全部熄灭掉。由于大使馆内的火几乎全是诅咒之火的缘故，玩家需要使用祝福或者“飓风术”来移除。而只要没火了，敌人复活失败后就会直接死亡。

在大使馆的后院使用灵视可以发现传送口，进去后会来到一个竞技场。在这里千万不要动，利用远程角色或者召唤物把场景中的镜子都打碎掉。确保全都打碎后再开始战斗，玩家会面对温迪戈、亚历山大和麦乐迪幻影的围攻。在镜子还存在的情况下，这些敌人会不断复活。值得注意的是，如果开战时就没有镜子的话，温迪戈就不会召唤出猩红王子的幻影出来，而这个幻影打死后是有经验值的。纠结那一点经验值的玩家请留一个镜子再开战。



和公主重逢后，玩家可以选择把破誓之镰交给她，和之前几次类似，交给她没有任何的好处，但选择拒绝的话会降低猩红王子的好感度。

最后玩家需要作出抉择，选择杀死王孩子的话，公主和王子会立即和玩家敌对，同时登场的还有4个杂兵。而选择不杀死并让孩子诞生的话，玩家还可以选择带不带王子的孩子“出去见见世面”。选择是的话王子将学会特殊技能“召唤幼龙”和独特戒指“太阳之戒”作为奖励。

死亡之雾升起

任务本身非常简单，具体路线可以参考上文的下水道流程部分。难点在于和伊莎贝的战斗，在那场战斗中玩家会被困在下面的毒气池里。笔者建议开战后立即用改变地形的技能（例如降雨或者飓风术）将毒液地形除掉，然后让拥有位移技能的近战角色（或者直接召唤一只魔妖上去）攻击敌人，亦或者四人同时使用传送术把四个敌人都拉下来。伊莎贝属于法师角色，物理护甲较低，利用物理输出技能很快就能将其解决。另外所有角色都是亡灵，对它们使用回复魔法会对造成伤害。

玩家之后还需要决定女王和死亡之雾的归属。前者杀死后除了经验值以外没有额外的奖励，而选择不杀死的话可以和米凯尔・罗斯对话并获得额外的奖励。这个决定同时还会影响到矮人王国的结局。



而死亡之雾的处理方法则比较简单粗暴，最理想的方法是直接毁灭或者排入大海，选择前者后玩家需要立即离开，选择后者的话没有任何副作用，是最好的选择。当然玩家也可以选择直接将死亡之雾排到阿克斯城内，城内的全部生物都会死亡，部分支线任务会直接结束或者失效，可谓是最丧心病狂的选择。

王之重生

如果玩家之前有完成塔奎因的“祖传圣物”的话，探索完兵营地下室后和他对话可以获得武器“阿纳瑟玛之刃”。这把武器为整个游戏攻击力最高的武器，然而耐久度只有1，中看不中用。

过错

在下水道传送口南边玩家会遇到一个被囚禁的小孩子，利用灵视可以发现有几个导师在封印着他。利用火属性的范围攻击同时攻击所有火盆就可以解除封印，并开始和卡隆的战斗。

卡隆本人非常厉害，他会在战斗开始后召唤四个骷髅兵和玩家战斗，并且站在高处不停地用法术攻击玩家。然而可惜的是，他是个人。击败他一个比较投机取巧的方法是往场景中的高塔提前扔一个装有死亡之雾的木箱，开战后他会立即瞬移到高塔上，此时打破木箱就可以秒杀他。之后只要把骷髅兵都解决掉就能结束战斗了。

当然玩家可以更丧心病狂一点，在他解除封印的时候，切换角色然后把箱子扔到他身边再打烂。不过这样做的话玩家失去和骷髅兵战斗的机会，其中一个骷髅兵身上有独特弩“沃德・埃默沃”，只有击败骷髅兵后才能获得。

无论如何，在解决卡隆后，这个支线任务就算是告一段落，回去找加雷斯还能获得额外的奖励。



全成就/奖杯攻略

综述

XOne版

成就总数	1000 点 /51 个
全成就难度	6/10（PS4 版）、8/10（XOne 版）
全成就所需时间	70 小时左右（PS4 版）、130 小时以上（XOne 版）
在线成就	0
最少通关次数	1（PS4 版）、2（XOne 版）
有无会错过的成就	有
成就 BUG	无
特殊需求	无

PS4版

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	4	金杯	3	白金	1

根据游玩版本的不同，本作的完美难度也会不同。本作的最高难度“荣誉难度”下，一旦玩家全灭（或者游戏结束）就会自动删档，这也成为了最高难度下的一个难点。可以备份存档的 PS4 版会相对轻松一些，但 XOne 玩家就需要步步为营了。另外由于存在互相矛盾的成就 / 奖杯，不能备份存档的 XOne 版需要打多一个周目。目标为一周目白金的玩家请务必注意的一点是，除了勤备份存档这种老生常谈以外，最需要注意的是玩家的队伍里不能有洛思，洛思和医生结局有冲突。另外玩家控制的角色必须为亡灵，笔者推荐直接选择费恩开局。其余队友除了洛思外随意，但为了方便解锁成就 / 奖杯，推荐把伊凡带上。

虽然地图很大，但本作并不是开放世界游戏。每个章节分别对应一张地图，在章节结束后玩家不能返回上一张地图。按照章节流程，本作的一周目白金路线大致如下：

1. 在序章中，注意捡一个箱子，然后把途中能捡到的垃圾全部塞到箱子里去，重量越重越好。另外也可以在逃出船的时候拿一箱“死亡之雾”，不过这个方法需要玩家一点念力而且动作要够快。

2. 在第一章中，在欢乐堡前会遇到一只黑猫，不要靠近它对话触发事

件！从城墙右边的梯子上去可以躲开黑猫和门前的达莉丝。

3. 学会传送术或者完成支线任务“传送师”后，备份一下存档。站在城墙上利用传送术把刚才获得的那个塞满重物的箱子或者死亡之雾扔在达莉丝身上，解锁成就 / 奖杯“略胜一锤”，事成后读取之前的存档。

4. 按照上文流程攻略完成主线和支线任务，可以解锁以下成就 / 奖杯。值得注意的是，在确定好逃出欢乐堡的路线后，别忘了去找黑猫对话后就可以将其安全带出欢乐堡。

角斗士
大逃亡
自由之路
有其父必有其子
猫咪出笼
怪怪巫
扬帆出海

5. 在战争女神上的战斗前备份一个存档，不击杀任何敌人和击杀全部敌人分别对应一个成就 / 奖杯。

海上逃亡
绝地反击

6. 第二章到达死神海岸后，按照上文流程攻略完成主线和支线任务，可以解锁以下成就 / 奖杯。

波涛汹涌
会见导师
盲斗专家
秘源专家
以树之名
命悬一线
非法入侵（必须撬开，不能用钥匙打开）
阿纳瑟玛
披着狼皮的羊
轻舟已过万重山
高处筑巢（需要高口才 + 天赋“动物密友”，推荐洗点后再和费塞弗尔对话）
跨越苦海的桥梁
卑劣恶犬
碎蛋专家
最后的晚餐
蛛女之吻
厉害了，我的爹

7. 第三章到达无名岛后，按照上文流程攻略完成主线和支线任务，可以解锁以下成就 / 奖杯。

返校日
弑神
天选之人
究极学术
天之骄子（需要使用灵视和竞技场入口的 NPC 对话，要不然战斗胜利后也不会解锁成就 / 奖杯）
神兵利器（不一定要在第三章解，玩家收集齐零件后可以随时合成武器）
一诺千金（玩家操作的角色必须是亡灵才能触发事件）

8. 最终章的流程非常短，但有几个成就 / 奖杯需要一定的触发顺序才能成功解锁，而且有互相矛盾的成就 / 奖杯，注意备份存档。

天使与恶魔
医者自医（这两个成就 / 奖杯是互相矛盾的，另外必须注意的是，在队伍里不能有洛思，游戏里选择同伴时也不能选洛思）
传说中的猫巫师（需要救出阿户并保证他存活）
玩具轶事（救出阿户后才能说服 NPC）
纯粹之路

9. 最终战前备份存档，选择不同的选项对应不同的结局。通关后一切顺利的话，在通过荣誉难度的情况下，其余难度成就 / 奖杯也会一并解锁。

飞升成神
造福众生
崇高牺牲
秘源术士
觉醒者
神谕者
荣耀加身
说书人

对于 PS4 版的玩家来说，笔者还是推荐一周目直接荣誉难度的，毕竟在有备份存档的情况下，最高难度并没有听起来的这么可怕。另外由于和奖杯挂钩，玩家必须要在一周目玩得非常细致，中途会完成很多支线任务，角色等级逐步提升后游戏难度也会直线下降。但对于 XOne 玩家来说，笔者推荐的是一周目最低难度将除了难度相关的成就以外的所有成就解锁，然后二周目再开始挑战荣誉难度。由于不能备份存档的缘故，一些互相矛盾的成就的解锁会变得非常困难。反正都要打二周目了，倒不如用一周目来熟悉一下游戏系统以及流程，顺便为最高难度做好准备。

成就/奖杯列表

真神人也!
解锁条件 获得除此以外的所有奖杯

惊涛骇浪 5点
解锁条件 逃离海怪的魔爪
获得方法 剧情相关，不会错过。

角斗士 5点
解锁条件 解锁条件：成为欢乐堡竞技场的冠军
获得方法 支线任务“欢乐堡竞技场”相关，竞技场位于格里夫厨房下方。

大逃亡 15点
解锁条件 逃离欢乐堡
获得方法 剧情相关，不会错过。

自由之路 15点
解锁条件 摘除秘源颈圈
获得方法 剧情相关，不会错过。

有其父必有其子 15点
解锁条件 在欢乐堡击败亚历山大
获得方法 剧情相关，不会错过。

猫咪出笼! 10点
解锁条件 护送黑猫逃出欢乐堡
获得方法 护送黑猫时注意不要靠近欢乐堡城堡的正门，那里有一个非常迷信的弓箭手，一旦看到黑猫立即杀无赦。最简单的方法是不要和黑猫对话，从城墙右边从梯子进入欢乐堡，确保好路线后将整个欢乐堡的士兵都杀掉，然后就可以带着黑猫大摇大摆地逃出去了。成功的话可以获得技能“召唤黑猫”。

略胜一锤 30点
解锁条件 在欢乐堡的战斗中击退达莉丝
获得方法 基本方法是利用传送术或者传送手套将死亡之雾或者用重量大的箱子往达莉丝头上砸，这也是最简单的两个办法，事成后建议玩家读档，避免之后的主线剧情走向出现偏差。

怪怪巫 15点
解锁条件 杀死雷德卡
获得方法 详情参考上文流程部分。

扬帆起航 15点
解锁条件 获得复仇女神号的控制权
获得方法 剧情相关，不会错过。

海上逃亡 15点
解锁条件 在不击杀达莉丝全部走卒的情况下成功逃离围剿

绝地反击 15点
解锁条件 击杀达莉丝的全部走卒，并成功逃离围剿
获得方法 没什么好说的，主动出击就可以了，时限为五回合。值得注意的是，玩家不需要打倒达莉丝和神秘人，只需要专心对付甲板上的敌人即可。

波涛汹涌 15点
解锁条件 抵达死神海岸
获得方法 剧情相关，不会错过。

会见导师 5点
解锁条件 与希瓦导师会面
获得方法 剧情相关，不会错过。

盲斗专家 15点
解锁条件 成为浮木镇竞技场的冠军
获得方法 支线任务“浮木镇竞技场”相关，详情参考上文流程部分。

秘源专家 5点
解锁条件 解锁第二个秘源点数槽位
获得方法 详情参考上文流程部分。

秘源大师 5点
解锁条件 解锁第三个秘源点数槽位
获得方法 详情参考上文流程部分。

以树之名 30点
解锁条件 唤醒血月岛上被腐化的先祖古树
获得方法 支线任务“血月岛的秘密”相关，虽然属于支线，但实际上玩家会在完成主线的过程中顺路完成，详情参考上文流程部分。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

命悬一线 15点

解锁条件 答对克里斯宾的所有问题

获得方法 支线任务“存在性危机”相关，详情参考上文流程部分。

非法入侵 15点

解锁条件 撬进莫德斯的密室

获得方法 密室位于浮木镇西面入口附近的木屋下层，入口会有一个矮人守着。按照正常流程的话玩家可以从肇事者洞穴和莫德斯战斗后找到钥匙，但实际上玩家是可以直接利用开锁技能撬开门锁的。开锁技能不够的可以回去复仇女神号那里洗点。

阿纳瑟玛 15点

解锁条件 得到阿纳瑟玛之刃

获得方法 支线任务“祖传圣物”相关，详情参考上文流程部分。

披着狼皮的羊 15点

解锁条件 将萨希拉护送出营地，同时避免与孤狼战斗

获得方法 最简单的方法就是在护送萨希拉之前先把整个营地的敌人都给杀了，这样做就能保证没有人会发现你。

轻舟已过万重山 15点

解锁条件 坐摆渡船前往血月岛

获得方法 这个方法只有亡灵角色才能使用，其他种族的角色会立即死掉。渡船位于血月岛西南边的对岸，死神海岸的左上角（x164，y350）。

高处筑巢 15点

解锁条件 驯服费塞弗尔

获得方法 费塞弗尔位于石园墓地北面的一个高台上（x557，y200），高台上还有几具尸体。费塞弗尔需要玩家有一定的交涉能力和天赋“动物密友”。能力不够的可以回去复仇女神号那里洗点。必须注意的是，无论成功与否，每个角色只有一次和费塞弗尔对话的机会，鹰附近还有一块“带血的矮人肉块”，可别手贱了把肉捡起来，不然的话玩家不能和费塞弗尔触发对话。说服成功后可以获得技能“召唤神雕”。

跨越苦海的桥梁 15点

解锁条件 帮助玛莉摆脱虚空异兽

取得方法：支线任务“他们休想

获得方法 通过”相关，详情参考上文流程部分。过桥的方法有很多，最简单的方法是直接传送一人过去，然后利用传送金字塔全员集合。

卑劣恶犬 10点

解锁条件 干掉死灵犬安德拉斯

获得方法 安德拉斯位于石园墓地（x550，y133），很难错过，玩家基本会在清支线任务的时候顺便把它也给解决掉。

妙手回春 15点

解锁条件 成功完成娜塔莉的手术支线任务“无妄之灾”相关，详

获得方法 情参考上文流程部分。

碎蛋专家 15点

解锁条件 摧毁死神海湾（肇事者洞穴）中所有虚空异兽的卵

获得方法 部分卵需要使用远程攻击手段，诸如弓箭才能打到。

最后的晚餐 15点

解锁条件 招呼加文吃下特制的炖菜

获得方法 支线任务“暴力接管”相关，详情参考上文流程部分。

蛛女之吻 15点

解锁条件 接纳多罗蒂亚的吻

获得方法 支线任务“欲望之吻”相关，详情参考上文流程部分。有趣的是，这个任务可以触发并完成不止一次，准确来说是每个角色都可以触发一次。

厉害了，我的爹 15点

解锁条件 收养皮普

获得方法 支线任务“数鸡”相关，详情参考上文流程部分。

返校日 15点

解锁条件 进入学院

获得方法 剧情相关，不会错过。

弑神 15点

解锁条件 击杀一位神明

获得方法 剧情相关，不会错过。

天选之人 15点

解锁条件 说服所有队员助你飞升

在支线任务不遗漏的情况下，玩

获得方法 家会顺路完成大部分同伴的任务。中途只要玩家不作死故意和队友作对，说服工作实际上非常简单。但如果没完成同伴任务的话，玩家就只能利用交涉能力逐个说服了。

究极学术 30点

解锁条件 找到学院的隐藏入口

获得方法 入口位于x372，y697，需要传送术和传送金字塔才能到达，到达目的地后，玩家还需要一把铲子才能找到学院入口。

天之骄子 15点

解锁条件 成为天选者竞技场冠军

开打前别忘了开启灵视和NPC对

获得方法 话，竞技场本身位于学院内部，详情可参考流程部分。

神兵利器 15点

解锁条件 制作破誓之镰

获得方法 支线任务“通往自由的关键”相关，详情参考上文流程部分。

一诺千金 15点

解锁条件 向圣契宣誓（主角限定为费恩）

获得方法 玩家操作角色必须为亡灵，例如费恩或者亡灵的原创角色。宣誓的话会影响结局，因此建议玩家解锁成就/奖杯后立即读档，另外使用破誓之镰可以解除誓约。

纯粹之路 90点

解锁条件 成功通过鲜血之路

获得方法 剧情相关，不会错过。

崛起 90点

解锁条件 飞升成神

获得方法 结局相关，达成相应结局前可以备份存档，然后通过读档来解锁不同的结局。

造福众生 15点

解锁条件 与绿维珑众生分享秘源

崇高牺牲 15点

解锁条件 净化绿维珑的秘源

天使与恶魔 15点

解锁条件 与医生瓜分绿维珑

获得方法 支线任务“医生的指示”相关，详情可参考流程部分。必须注意的是玩家队伍里不能有洛思，即便是曾经有也不行（也就是说不能招募洛思），洛思加入的情况下医生会强制变成敌对关系。和“医者自医”相冲突。

玩具轶事 15点

解锁条件 说服玩具商桑德斯交出护符

获得方法 主线相关，玩家需要救出阿户（无论存活与否）后才能说服玩具商。

传说中的猫巫师 15点

解锁条件 拯救阿户

获得方法 详细可参考上文流程部分。

医者自医 30点

解锁条件 击败阿德马利克

获得方法 支线任务“医生的指示”相关，详情可参考流程部分。和“天使与恶魔”相冲突。

秘源术士 15点

解锁条件 完成游戏的探索模式

觉醒者 15点

解锁条件 完成游戏的经典模式

神谕者 30点

解锁条件 完成游戏的策略模式

荣耀加身 90点

解锁条件 完成游戏的荣誉模式

获得方法 除了硬着头皮打通关以外，关于荣誉难度还有一个简单的方法解锁，那就是找一个打完最终战（或者最终战前）的玩家，然后让他通过暂停菜单的“连线选项”邀请你进入他的游戏。当他通关的时候，你也会解锁难度相关的成就/奖杯。

说书人 15点

解锁条件 完成游戏的剧情模式



送别了黄沙漫漫的埃及，玩家们在今年终于迎来了如诗如画的古希腊。这是一部没有刺客的《刺客信条》，讲述了一位在伯罗奔尼撒战争中摸爬滚打的雇佣兵，在这个混乱的时代中书写属于自己的传奇史诗。本作采用了全新的对话选项系统来推进剧情，庞大繁杂的任务链以及多结局设定让本作的游戏类型更加偏向 RPG。成就 / 奖杯的难度相比前作降低了许多，通关后只需花费不到 10 小时左右的时间即可达成全成就 / 白金。

对应游戏版本：1.04
对应语言：简体中文

文 北山杉 美编 NINA

PS4 XOne

刺客信条 奥德赛		Ubisoft
Assassin's Creed Odyssey		动作角色扮演 | 中文版
2018 年 10 月 5 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 PS4：490 港币，XOne：500.5 港币		

操作介绍

默认控制

PS4	XOne	说明
左摇杆	左摇杆	移动/奔跑（持续推住摇杆）
右摇杆	右摇杆	视角转向
×	A	攀爬
□	X	闪避/翻滚（长按）
○	B	蹲下/向下攀爬
△	Y	互动/刺杀
L1	LB	激活近战能力环
R1	RB	轻攻击
L2	LT	使用弓箭瞄准/激活远程能力环
R2	RT	重攻击/射出箭矢/放下物品或人
L3	LS	次要互动
R3	RS	锁定目标
方向键↑	方向键↑	控制猎鹰/发动揭露技能（按住）
方向键←	方向键←	切换远程武器
方向键→	方向键→	切换近战武器/装备火把（按住）
方向键↓	方向键↓	吹口哨/呼叫坐骑（按住）
触摸板	VIEW	游戏地图
OPTION	MENU	暂停菜单
L3+R3	LS+RS	照相模式

海战控制

PS4	XOne	说明
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角转向
×	A	加速（按住）
□	X	旅行速度
○	B	减速/后退（按住）
△	Y	互动/刺杀
L1	LB	采取防御姿态
R1	RB	火焰射击
L2	LT	弓箭手自由瞄准
R2	RT	射出箭矢/掷标枪
方向键←	方向键←	开始/停止船歌
方向键→	方向键→	随机唱船歌

探索模式和指览模式

在开始游玩之前，玩家需要对游戏的UI模式进行选择。游戏模式分为探索和指览两种模式，在探索模式中，游戏将不会自动把地点、敌人、任务目的地等UI在地图和游戏界面中标示出来，玩家需要在游戏中与NPC对话来获得相关信息，然后根据这些信息来找到具体的地点，这样做会带给玩家无可比拟的沉浸感。指览模式则是“《刺客信条》系列”的经典模式，玩家在游戏中获得的大部分信息都会在界面和地图中显示。但与探索模式相比，指览模式无法提供太多沉浸感。



等级同步和任务链

本作的玩法和《起源》相比变化不大，但无论是在地图规模还是任务量级上都要比前者大不少。在角色成长上，本作的一个独特之处在于敌人和任务的推荐等级会随着主角等级的提升而提升，因此在本作想要靠野外练级来达成“等级压制”的做法是行不通的。而要想战斗变得容易的话，需要角色的等级、装备、技能（能力）共同达到一定的要求才可行，即便主角是个斯巴达人，也无法在一开始就从头正面硬拼到底。

由于本作加入了更多RPG元素，因此主线任务和支线任务相比前作都有不少出彩之处。任务与任务之间的联系也变得前所未有地紧密，对话选项带来的蝴蝶效应对整个任务链的影响十分明显，某些选项甚至能左右关键人物的生死以及最终的结局，正因为如此，每一位《奥德赛》的玩家经历的都是一场独一无二的冒险之旅。

系统篇

相较前作，本作对装备和能力系统进行了精简和整合，但由于对话选项和海战的加入，也新增了不少全新的内容。

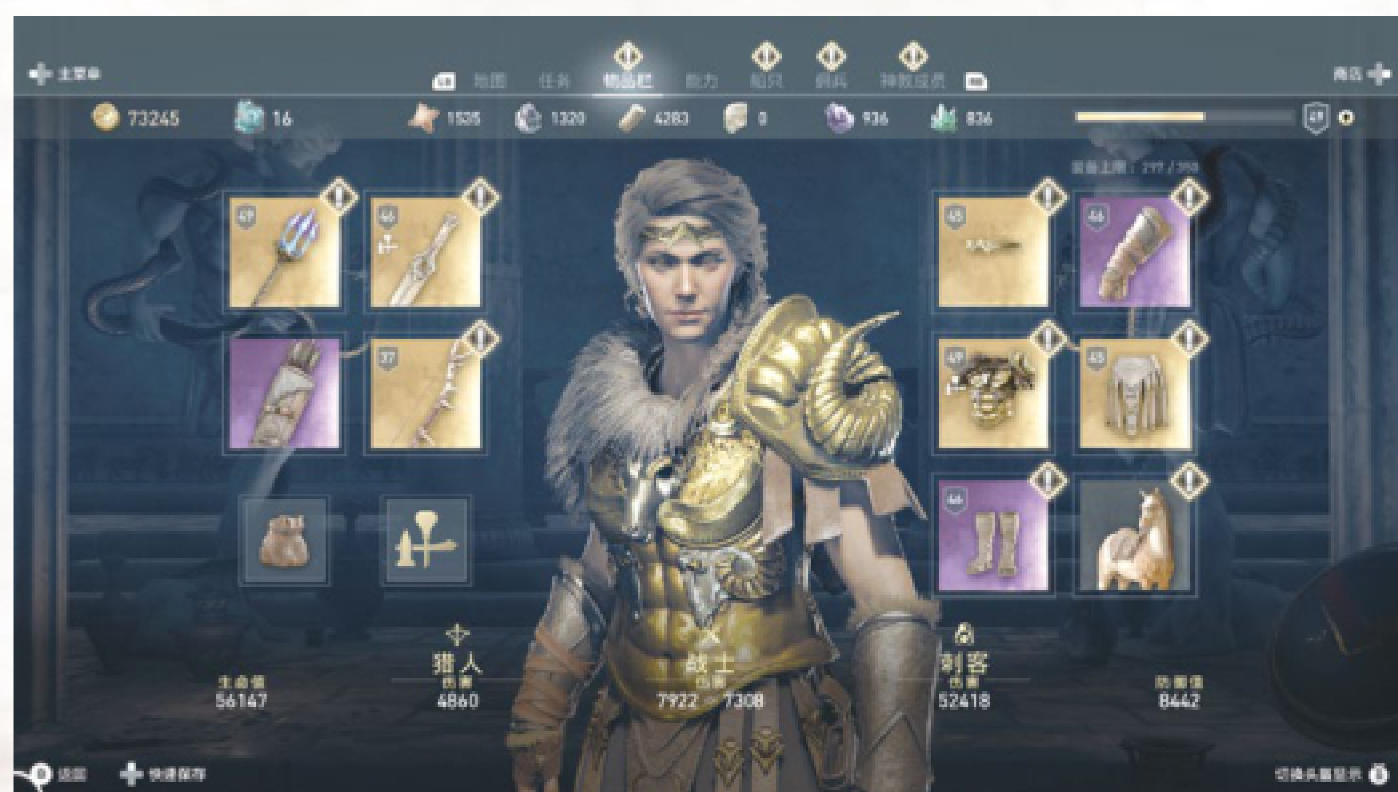
装备系统

武器

由于断矛这一特殊武器的存在（主角一般是一手拿断矛，一手拿其他武器进行战斗），本作取消了双剑，近战武器分类也变为了刀剑、匕首、重型钝器、重型利器、手杖和矛6种分类。远程武器方面，此次将《起源》中3种类型的弓合并到了一起，不再单独做出区分，但玩家可借由装备猎人能力来分别达到3种弓的效果。此外，本作的弓将允许同时搭载不同类型的箭矢，装备不同的箭矢也会为玩家的远程攻击带来更多伤害加成，本作的箭矢分为普通箭矢、麻痹箭、毒箭、火焰箭、爆裂箭、夺命箭6种类型。

防具

和前作不同，本作按照身体部位的不同，将防具分为了头盔、臂甲、身甲、束腰带和腿甲5个部件。每个部件的更换都能在角色外观上实时显示，玩家可以根据自己的喜好搭配不同风格的服装。和前作一样，玩家可以在装备界面按下RS/R3来隐藏头盔显示。另外虽然防具的种类多了不少，但大部分在外观上都做了一定的区分，例如刺客系头盔的外观一般是兜帽、猎人系的头盔则是眼罩，熟悉了之后一眼看过去便一目了然。



▲DIY属于你自己的“刺客”角色。

铭刻

对游戏中的所有武器和防具来说，除了其自带的属性外，玩家还可在铁匠处对其进行铭刻，额外再增加一条属性。可铭刻属性需要通过提升等级、杀死雇佣兵等方式来进行解锁，玩家可在目前已解锁的铭刻属性范围内自由选择想要进行铭刻的属性，具体的解锁情况可在物品栏界面的“铭文清单”一项中查看。

装备品质

本作的装备品质从优到劣分为传奇、史诗、稀有、普通4种类型，其中稀有和普通装备基本上只在前期才有出场的机会，后期装备主要以传奇或者史诗为主。从属性上来说，传奇装备和史诗装备相差不大，同样都有2~3条随机属性+1条可铭刻属性，但在同种类、同等级的情况下传奇装备的数值要高于史诗装备，不仅如此，所有传奇装备不能进行分解，并且都是以“套装”的形式组成，如果玩家将某一个套装的部件全部凑齐，便可激活一条额外的套装属性加成。

技能（能力）系统

在《起源》中，主角的技能（能力）系统被分为了猎人、战士和刺客3种类型，本作的技能虽然同样也是如此分类，但相比前作有了许多新变化。

技能树

不同于前作“走格子”式技能解锁方式，本作重新采用了技能树来解锁主动技能，被动技能的解锁则是根据主线剧情的进度以及一些特定的方式（例如同步一定数量的俯瞰点来升级鹰眼）自动解锁和升级。每个主动技能在解锁后还可以花费技能点再将其提升两级，使该技能的威力和作用大幅增强。得益于三系职业分类以及技能树式解锁方式，玩家在技能解锁的自由度上也加强了不少，既可以优先点满某一系相关技能，也可以在三系技能中选择一些最适合当前装备的技能进行组合，即使点错了也不要紧，只需花费一点德拉克马（钱币）便能重置整个技能树，因此推荐玩家不妨在游戏中多试试不同的技能组合。



▲本作的技能系统。

快捷能力环

快捷能力环是本作新加入的一个设定，分为近战能力环和远程能力环两种，各支持装备4个主动技能，其中近战能力环可装备战士和刺客系技能，远程能力环主要装备猎人系技能。快捷能力环在战斗时会显示在游戏界面的左下角，分别通过LB/L1（近战能力环）键和LT/L2键（远程能力环）激活各自装备的主动技能。虽然快捷能力环只能支持装备4个主动技能，但玩家可在战斗中随时更换，可操作空间还是比较自由的。不仅如此，当玩家将列奥尼达斯之矛升级到三级后，还能解开第二个近战能力环，只需在技能界面下按下方向键↓键便能进行切换，大幅节省了玩家在战斗中更换技能的时间。

列奥尼达斯之矛



列奥尼达斯之矛是本作主角继承自斯巴达王列奥尼达斯的传奇武器，它独立于主角的武器和装备，无法对其进行买卖或者分解等行为。作为一把与第一文明之间有着种种关联的神器，它不仅能够强化主角的数值，还能赋予其神奇的能力——刺客系技能“急速刺杀”和“倪克斯之影”就是鲜明的例子。列奥尼达斯之矛的等级可通安德罗斯岛上的远古锻造炉提升，升级需要用到秩序神教成员手中的神器碎片，每升一级，需要用到的神奇碎片数量就会有所增加，从第5级升到第6级（最高级）需要用到22枚神器碎片。

升级后的列奥尼达斯之矛不仅能够增加角色的肾上腺素槽上限，还能提升消耗肾上腺素后回复的生命值，除此之外，将其升至第三级还能解锁一个额外的近战能力环。

等级	需要的神器碎片
1	0
2	1
3	3
4	7
5	9
6	22

实用技能推荐

●斯巴达踢击

这是一个游戏初期必点的实用性技能，虽然它能给予敌人一定的战士伤害，但在实际战斗中更多地是作为一项控制技能来使用的。由于斯巴达之踢能让敌人朝后方位移一段距离，使得这招在有落差的地形中尤为好用：如果地形落差足够大，无论是多么强悍的敌人，只需一脚将其踹下去即可将其秒杀。除此之外，在发动斯巴达之踢时玩家自身会处于无敌状态，在关键时刻也能够发挥救命的功效。



●破盾者

虽然本作的主角不再携带盾牌，但敌人似乎并没有遵循这个规定，玩家在游戏中会遇到持有各种各样盾牌的敌人。而除了使用重攻击破盾外，最实用也是最一劳永逸的方法就是发动“破盾者”技能，将敌人的盾牌卸下，使战斗双方回到同一起跑线上。不过要注意的是，只有将“破盾者”的能力提升到第二级才能卸除大型盾牌。

●重振旗鼓

虽然消耗肾上腺素也能够回复一定的血量，但当战斗进行到了紧要关头时，多一点回复的血量总归是会更加保险一些。要特别注意的是，当“重振旗鼓”升至满级后，在发动时可以解除玩家的中毒和燃烧状态，在对付一些使用这两种特殊属性的敌人时能够产生奇效。

●狂袭攻击

发动时默认消耗 3 格肾上腺素的“狂袭攻击”能够一次性打出战士系技能的最高伤害，是快速解决队长级以上敌人以及各种传奇 BOSS 的常用手段，玩家还可以通过给武器铭刻铭文的方式来减少“狂袭攻击”消耗的肾上腺素量。



●狂袭弓之击

弓箭版的“狂袭攻击”，向敌人射出一支威力巨大的爆炸箭，命中后对一定范围内的敌人产生大量伤害。此技能的优点在于虽然消耗的肾上腺素和“狂袭攻击”相同，但 1000% 的猎人伤害以及广阔的伤害范围使它的作用要比只针对单体的前者大得多。但要注意的是在某些有中立士兵或者平民在附近的场合不适合施放此技能，很容易便会误伤到其他人。



●致命刺杀

走潜行线路玩家的必备技能，只需消耗 1 格肾上腺素槽便能使刺杀伤害翻 2~3 倍，配合刺客装甚至可以直接将神教成员或者雇佣兵秒杀。

●英雄一击

在刺杀时无法一击毙命时的补充技能，升至满级后能够打出 100% 的刺客伤害。此技能相比其他刺客系技能的优点在于能够在被发现的状态下发动，且消耗的肾上腺素与“狂袭攻击”相比要少很多，适合刺客伤害较高的玩家使用。

战斗系统

从《起源》开始，本系列的战斗系统就逐渐往“无双化”的方向发展，到了本作，在各种主动技能以及主角的斯巴达背景加持下，“正面硬刚”的情况并不少见，而且效率似乎并不比找机会刺杀差太多。当然，喜欢玩潜入刺杀的玩家也不必担心，刺客系和猎人系的主动技能中也有不少强化角色刺杀能力的技能出现，所以即使本作被许多人诟病没有袖剑（被断矛代替）、对精英敌人经常无法一击必杀，但在实际游戏中，断矛 + 主动技能组成的多种多样的刺杀手段相信足够让喜欢潜入刺杀的玩家玩得尽兴。



以肾上腺素为中心

主动和被动的技能划分极大地改变了本作的战斗格局，由于主动技能的增加以及使用频率的提升，肾上腺素槽便承担起了制约玩家使用主动技能的类似“MP 槽”的角色。在《起源》中，肾上腺素槽在大多数情况下只能用于发动一次威力巨大的技能，而在本作中，这样的高阶技能也有，例如战士系技能的“狂袭”，一次便需要消耗 3 格的肾上腺素槽，并且技能的发动方式也与其他主动技能有所区别；但玩家在一般的战斗中会更倾向于使用一些消耗不多，但十分实用的小型技能，如去掉敌人盾牌的“破盾者”，以及使一击刺杀的成功率大幅提升的“致命刺杀”，这些技能一般只会消耗一格肾上腺素，所以使用的频率会比前面所提到的高阶技能更高。

在本作中，肾上腺素槽可以通过刺杀（不使用主动技能）、在正面战斗中命中敌人等方式得到累积，并且不会随着时间的推移而减少（和所谓的



▲技能：破盾者。

怒气值有所区别）。除此之外，玩家的任何消耗肾上腺素的行为都会回复一定的血量，因此从某种程度上来说肾上腺素槽也承担着作为回复药的作用。

了解了上面几点，便可以看出本作的战斗系统完全以肾上腺素槽为中心而进行设计的，玩家在战斗中需要多注意肾上腺素槽的积累，尤其是面对等级较高的敌人时，时刻保持一两格肾上腺素用于回血很有必要；此外，在进行潜入刺杀时，尽量优先选择不必使用技能便能一击必杀的敌人下手，以快速积累足够多的肾上腺素，随后再使用“致命刺杀”解决剩余血量较厚的敌人。

防反和完美闪避

除了取消袖剑和对刺杀的更改外，本作另一个较为争议的点是取消了在前作中使用频率颇高的盾牌，这让许多习惯了在战斗中依靠盾牌格挡然后慢慢寻找进攻机会的玩家感到不太适应，尤其是在游戏刚开始的前期。当然，育碧开发团队既然取消了盾牌，那么一定会有相对应的补偿措施，以确保玩家在本作大量的正面战斗中不至于由于缺乏防御手段而变得畏手畏脚，这些补偿措施便是防反和闪避两种防御手段。

●防反

防反的发动方式很简单，同时按下 RB/R1 和 LB/L1 键即可发动，持续 1~2 秒，在此期间对手的近战攻击在命中后便会对其造成硬直效果，随后玩家便可以安心对其进行输出。值得注意的是，防反除了会对攻击玩家的那名敌人造成硬直外，还会波及到该名敌人附近的所有敌人，因此防反只要成功便能对战局产生不小的影响。

然而和盾牌一样，防反并不是一个万能的对敌手段，同样存在被“破防”的设定。当敌人身体变为红色时，即代表其接下来要发动类似消耗肾上腺素的强力技能，此时若再进行防反的话便会被对方破防，不但防反失败，还会连吃对方的一套强力技能，所以玩家在战斗中应当首先观察敌人在发动攻击时身体是否变红，以此来决定是否需要使用防反。



●完美闪避

当玩家在战斗中按下 X/□键便可闪避敌人的攻击，如果闪避的时机恰好位于敌人的攻击即将命中，便会成功触发一次完美闪避。在完美闪避期间，玩家周围的敌人动作会变得十分迟缓，效果与“子弹时间”类似，玩家的动作则不会受到太大影响，是一个极好的进攻时机。

由于存在破防的风险，并且在后期高等级敌人发动强力技能的频率相当高，因此从风险的角度来看完美闪避在游戏后期要比前者有用得多。但完美闪避对玩家的技术有一定的要求，尤其是在对敌人的进攻方式不太了解的情况下，如若掌握不熟练，很容易就会错失最佳的闪避时机，过早闪避还好，起码不会因此受到伤害，要是闪避的时机太晚，那么掉血也就在所难免了。笔者建议玩家在平常战斗中有意识地针对不同类型的敌人训练完美闪避的时机，尤其是面对那些体型较大、动作较为迟缓的敌人，要多使用完美闪避进行招架，触发难度比动作灵活的小个子或者动物要低得多。



海战

本作的海战承袭自《黑旗》，玩过前者的玩家可以轻松上手。相较于前者，或许是考虑到历史因素，本作对海战系统进行了精简，使其作为本作的一个特色玩法而不是主打模式。

船只界面

玩家可在暂停菜单中的船只界面下对座船的武器设施、伤害、船只与船员耐力进行升级，同时还可以为其装备特殊副手以及装饰物品，从而打造出一艘独一无二的阿德瑞斯提亚号。

武器设施与耐力方面的升级需要花费一定数量的软皮革、铁金属、橄榄木以及古老刻写板，其中前三种材料都是游戏的基本收集品，而古老刻写板则相对稀少，只有多多探索地图中的遗迹（红色的图标，和要塞有些相似）才能拿到。由于前期在跑主线的过程中所获得的古老刻写板较为稀少，因此玩家在对座船升级时需要慎重选择，笔者建议优先升级船身（解锁更多特殊副手槽）以及军械库的相关设施，尤其是火盆，升级后允许玩家发射火焰箭矢，对敌船造成的伤害量颇为惊人。



特殊副手与武器装备一样，分为传奇、史诗、稀有、普通 4 种类型，玩家在游玩的过程中只需将遇见的强力敌人击晕（最后一击时使用斯巴达踢击即可），随后进行招募便能将其雇佣为座船的特殊副手。每名副手在进入特殊副手槽后对会提升座船的属性，传奇副手提升得最高，效果也最为明显，在登船战中一名传奇副手发挥的作用往往要超过其他品级的副手甚至主角本身。此外需要注意的是，本作的一个成就 / 奖杯“阿尔戈英雄”需要玩家同时装备 4 名传奇品级的特殊副手，其实正常情况下只需达成完美结局（4 名重要 NPC 存活）便能一次性得到 4 名传奇副手，其次也可以通过对前来追捕你的佣兵进行招募来得到传奇副手。



船只的装饰物品分为船帆、船首以及船员三种，都不会对船只的属性产生影响。玩家可以通过击败强力敌人以及做一些支线任务的方式获得这些装饰品。值得一提的是，与船员有关的一个成就 / 奖杯“亚马逊族之怒”需要玩家在装备全女性船员的情况下将敌方船只撞为两半，女性船员可以通过做任务的方式获得，例如将主线的奥林匹克运动会相关的任务做完后便能得到“希腊运动员（女性）”，将其装备上即可解锁该成就 / 奖杯。

海战玩法指南

在实际战斗中，玩家可对船只进行的攻击操作仅有冲撞、发射（火焰）箭矢和（火焰）标枪三种，其中箭矢的射程比标枪要远，但伤害较低，此外将敌人打至残血还可以主动触发登船战。由于登船战的过程较为繁琐，虽然能够为船只回血但其他收益都不太高，因此在一般情况下，笔者建议玩家在敌人残血时直接将其撞沉（瞄准敌船中段撞击还能解锁“冲撞速度”成就 / 奖杯）。此外，由于冲撞产生的伤害比箭矢和标枪要高许多，因此玩家在进入战斗后按住 B/〇键快速转向，瞄准不远处的敌船上的薄弱处（船身而非船首船尾）发起冲撞，不失为一种有效的战术。

在面对等级较高或者三五成群的敌船时，玩家在战斗过程中便要注意按住 LB/L1 键进行防御，多进行移动走位，避免被敌船包围在中心。一种比较有效的战术是进入战斗后先往外围航行，打乱敌船的阵型后再快速掉头对最近的一艘船发起冲撞，随后再配合箭矢和标枪将其快速解决。途中肯定会受到其他敌船的攻击，不过不用管，专心解决眼前这艘船便可。当敌船残血时选择触发登船战，如果玩家已经有史诗或者传奇品级的特殊副手，那么登船战便会变得十分简单。此外，由于登船战的过程中周围的其他船只不会发动攻击，同时还能回复船只的血量，因此按照这种战术将敌船各个击破是一种敌我等级差距较高时较为保险的做法。

佣兵系统

本作的佣兵系统堪称《起源》的“强化版”，一个明显的变化是除了等级外，本作的佣兵还拥有各自的评级序列：最高是 1 级，最低是 9 级。由于本作主角的背景设定同样是一名佣兵，因此也处于佣兵系统的评级序列中。想要在评级序列中上升，玩家只能不断猎杀评级比自己要高的佣兵，杀死评级较低的佣兵只会得到一些强力装备，不会对主角的评级产生任何影响。

在游戏一开始，评级序列中的大多数佣兵还处于未知状态，只有当玩家被悬赏或者在其附近时才能将其发现并标注在佣兵序列上。当玩家杀死一名佣兵后，该名佣兵便会排到玩家所在的序列之后，图标变为红色，过段时间则会消失，被新的佣兵所取代，但新刷出来的佣兵只会排在玩家所在的序列之后。

当玩家在游戏世界中做出偷窃、杀人等过激行为时，便会累积悬赏值，并且以红色悬赏槽的形式显示在游戏界面的右下角。当悬赏槽累积到一定的程度时（以 5 枚红色的雇佣兵头像作为划分），玩家附近的佣兵便会自动转化为赏金猎人。赏金猎人会自动朝玩家所在的方位来回巡逻，即使对方并没有发现玩家，也会在“直觉”的指引下来到玩家附近，如果此时玩家正潜入一座要塞，那么在附近来回走动的赏金猎人会是一个不小的障碍，建议要进行潜入的玩家先将悬赏值清空再进行潜入。

当悬赏值较高时，便会有数名赏金猎人一同前来追杀玩家（最多 5 名），同时与 4~5 名赏金猎人交战不是一件明智的事，此时玩家最好的做法便是设法让悬赏值下降。方法主要有两种：一种是在一段时间内尽可能地保持低调，不做过激行为，悬赏值便会随着时间的流逝缓缓下降；第二种方法是在地图中找到赞助者（图标为红色的小刀刺穿钱袋），将其杀掉后便会令赏金猎人放弃追杀。使用第二种方法时要注意一定要赶在赏金猎人到来之前将赞助者杀掉，否则一旦开始战斗后即便杀死赞助者也还是会被进入战斗状态的赏金猎人追杀。此外，采用主动出击，干掉前来追杀的赏金猎人并不会降低悬赏值，但后续不会有新的赏金猎人前来追杀，直到玩家的悬赏值再度增长，才会出现新的赏金猎人。



神教成员

和《起源》一样，本作的一条主线同样需要玩家猎杀一个敌对组织的所有高层人员，阻止他们继续对整个希腊世界产生威胁。在《起源》中，这个组织叫做上古维序者，而在本作，它是一个名为秩序神教的庞大组织。

在主线剧情进行到“来自黑暗”章节后，玩家便会接到一系列狩猎秩序神教支部成员的任务。秩序神教共有 7 个支部，分别叫做秩序之眼、银矿脉、提洛同盟、伯罗奔尼撒联盟、爱琴海众神、血脉崇拜者、神教群英，每一个支部都有 5 名成员以及一名智者，而智者再往上是一名代号为“鬼魅”的神秘人物。玩家需要从每名支部的成员开始猎杀，逐渐接触到神教的核心成员，直到推翻领袖“鬼魅”的统治。

在游戏流程中，虽然神教成员的等级同样会随着玩家等级而提升，但鉴于这些成员分布在天南海北，有些是海盗船的船长，有些则是战场上的雇佣兵，想要找到他们并不容易，实际上有相当一部分的神教成员在主线中就会被“剧情杀”，因此笔者建议玩家到了游戏的后期才着手开始按照清单进行猎杀。

在游戏暂停菜单的“神教成员”界面中，可以看到所有神教高层成员的名单，在一开始时名单是隐藏的，玩家需要在游戏世界中寻找线索，将其凑齐后才能揭开隐藏在面具后神教成员的真面目，定位其目前所在的位置。神教成员的线索一般通过做支线任务、探索未知地点、打开宝箱来获得，此外若一个支部的 5 名成员全部被干掉，玩家便会自动得到该支部领导人的所有线索。

注：全神教成员的线索以及位置详见后文。



国力与征服战

本作故事发生的背景时代是温泉关战役50年后的伯罗奔尼撒战争时期，彼时的希腊地区主要盘踞着分裂成了两个势力，一方是以雅典为首而组建的提洛同盟，另一方则是斯巴达组建的伯罗奔尼撒联盟。作为一名收人钱财，替人办事的佣兵，玩家免不了要投身于伯罗奔尼撒战争的滚滚洪流之中。本作最大的亮点在于玩家可以在一定程度上影响这场战争双方的势力格局，甚至不用考虑史实，改变世界的进程，这些手段都需要靠国力和征服战来实现。

在游戏中，大部分区域都存在一定的国力，代表了目前该势力对这片区域的掌控程度，玩家可在地图界面下查看当前地区的统治势力及其国力。在正常情况下，国力通常有3格，表明目前该地区的统治势力极为强大，不但无法参加征服战，玩家在该地区的一些行动也将变得困难重重。如果想要颠覆该地区的统治势力，就必须设法让国力下降，下降的方法有很多，例如烧掉战争物资、偷窃国家宝藏、击杀地区势力领导人等，其中击杀势力领导人下降的国力最快。然而在满国力的状态下，地区的领导人周围将会有重兵把守，极难被刺杀，玩家需要通过其他方式将国力减少到两格或者一格，如此一来领导人便会出现落单的情况，此时进行刺杀风险最低。而当国力降至1格以内时，即可参加征服战。



在决定参加征服战时，玩家首先需要选择为其效力的阵营，决定是否要帮助当前地区的统治势力防御敌人的入侵，还是帮助外来势力攻占当前地区，除了极个别特殊地区以外（例如主线流程中的雅典，既无法杀死身为领袖的伯里克利，也无法触发该地区的征服战），玩家可根据喜好自由决定加入的阵营，无论是进攻还是防守，都不会对游戏世界产生太大的影响，更多的只是影响玩家在战争结束后获得的奖励，反复在同一个地区参加征服战来刷史诗级装备也是可行的（二五仔说的就是你啦！），这也是游戏中期快速获得好装备的一个不错的办法。值得一提的是，进攻方的战斗难度常常要高于防守方，因为玩家需要在战场上多杀一名防守方雇佣的佣兵，但战后所得到的奖励要比作为防守方时更加丰厚一些。

征服战的战斗通常是一场150VS.150人的大混战，但也有个别地区的征服战是通过海战的形式来进行的。在战斗中，玩家每击杀一名敌人，都会使敌方的士气值减少，当然，反过来敌军每击杀一名玩家所在势力的士兵，也会降低己方的士气值，当敌军的士气值减少至零时，玩家便能赢得这场征服战的胜利。



要想快速减少敌军的士气，玩家可以换上一些伤害范围较广的技能，例如猎人系的“狂袭弓之击”以及“毁灭之雨”，在肾上腺素充足的情况下往往能够一次性解决大量敌人；与此同时，每过一段时间游戏便会自动为玩家标注出一名队长级士兵，将其击杀后能使敌方士气值一口气下降不少，建议设为最优先目标；接连击杀数名队长级士兵后，战场中便会出现一名军事执政官，只要尽快击杀这名军事执政官，离战斗胜利也就只有一步之遥了。

总的来说，玩家在战场上应当优先瞄准那些系统标注出来的队长级士兵，尽可能快地利用诸如“狂袭攻击”这样的单体攻击技能将其击杀，不用管附近包围过来的杂兵，这样能够有效防止出现己方士气值较敌军下降更快的状况。记住，只有当精英级士兵被击杀后，下一名还未被指定时的空档期，才是清理附近杂兵的最佳时机。

对话选项和浪漫系统

作为本作在发售前着重宣传的系统，对话选项的加入让本作更加RPG化。玩家在游戏中将面临各种各样的抉择，其中不乏令人两难的选项，正是这些数不清的选项构成了玩家独一无二的希腊之旅。玩家所做的每一个选择都会对游戏世界产生或大或小的影响，有相当一部分选择只会影响玩家正在进行中的任务的后续演出，而另外一部分则会关系到NPC的生死，此外，还有一些选项会对整个游戏的结局产生重要影响。

在与某些特定NPC对话的过程中（通常在一些支线任务中），玩家可以看到一些对话选项的前面带有♥号标记，这表示可以与该NPC发展一段浪漫关系。可与主角发展浪漫关系的NPC数量是固定的，且对主角的性别没有限制，发展浪漫关系只会影响与NPC接下来的对话，以及增加一段浪漫剧情演出，除此之外对任务流程和游戏世界没有影响。以下是本作所有可与之发生浪漫关系的角色的列表。



全浪漫关系角色一览表

编号	名称	地点	关联任务
1	奥德萨	凯法隆尼亚群岛	小奥德赛
2	阿尔西比亚狄斯	雅典	油与爱
3	奥希萨	佛基斯	年龄不是问题
4	萨勒塔斯	米克诺斯岛	难忘的一夜
5	琪拉	米克诺斯岛	难忘的一夜
6	达芙涅	佛基斯	阿尔忒弥斯之女
7	佐菲拉斯	拉科尼亚	有其母不必有其女
8	埃卡忒利涅	雅典	有趣的缪斯神话（主线）
9	科斯塔	罗可里斯	家庭价值
10	吕卡翁	佛基斯	最残忍的伤口
11	罗珊娜	伊德拉岛	跑步比赛
12	赞妮亚	基欧斯岛	无价之宝
13	蒂欧妮	基西拉岛	生死有命
14	米寇斯	利姆诺斯岛	报应

完美结局主线流程攻略

攻略说明

本作共有3条主线，其中一条围绕主角的身世及其家庭而展开，另一条主要是追杀秩序神教，最后一条主线是现代线及其结局。由于第一条主线占据了游戏的绝大部分内容，且存在多结局设定，而后两条主线的流程和目标相对简单，因此本攻略主要针对第一条主线的完美结局而撰写。后两条主线为了避免剧透就不再撰写详细的流程。但笔者也针对这两条主线的主要任务内容，在后文提供了全秩序神教成员的揭露方法以及与四神器有关的神话生物的攻略，有需要的读者可以参考查阅。

做一天和尚敲一天钟

●奥德赛任务：一切从此开始

流程要点

1. 可以操作亚力克西欧斯/卡珊德拉后，与两个前来找茬的暴徒战斗，这是一段教学战斗，按照教学指令做动作即可解决暴徒。

2. 在房顶的宝箱内找到装备后，前往物品栏将其装备在身上。

3. 根据指引前往埃诺斯山南部找到马可斯并与其对话。注意途中会遇到一群暴徒，不用理会直接前往指定地点。

4. 与马可思对话后完成任务。



▲装备在房子的二楼阳台。

●奥德赛任务：收债人

流程要点

1. 骑上马后前往目标地点克提曼尼海滩拯救福柏。

2. 到达地点后触发一段潜入刺杀教学，随后根据教学指示刺杀福柏周围的守卫。

3. 解救福柏后，前往萨弥的市场，找到商人并与其对话。

4. 在与商人的对话中会出现选项，选择放过他即可返回马可斯处完成任务；若坚持要其还钱的话，需要砸毁店里的瓶瓶罐罐才能得到还款，同时悬赏值会上升。

5. 返回马可斯处，触发一段剧情，随后跟随德鲁西拉到她的工作坊。

6. 得到修复后的弓箭后，根据指示朝稻草人射击，随后任务结束。



该偿还的债

●奥德赛任务：以眼还眼

流程要点

1. 前往指定地点与马可斯交谈，途中可以顺便去附近的雷电宙斯处同步俯瞰点。

2. 根据指引前往独眼人的巢穴，到达目标附近时可召唤伊卡洛斯定位黑曜石眼球的具体地点以及守卫的位置。

3. 建议从巢穴背后开始潜入，干掉附近的巡逻的守卫后进入院内，趁巡逻人员背对你时快速进入眼球所在的房间。

4. 偷走眼球后，可以顺便将巢穴的地点目标完成（按住LS/L3键即可显示地点目标），之后再返回马可斯处。

5. 解决前来挑事的暴徒，将眼球还给马可斯后即可完成任务。

●奥德赛任务：华丽的宾客

流程要点

1. 前往目标地点废弃小屋，注意这里的守卫有一些会巡逻到屋子外围的树林里，如果不提前将他们解决的话很容易就会暴露行踪。使用伊卡洛斯定位这些人的位置然后逐一干掉。

2. 将最后一名守卫干掉后触发一段剧情，随后厄尔皮诺登场，任务结束。

●奥德赛任务：佩涅罗珀的圣裹布

1. 驾船来到伊萨基岛，使用伊卡洛斯定位圣裹布的位置后开始潜入。

2. 由于圣裹布所在的位置守卫较为密集，建议从守卫较为稀薄的另一边潜入，这样更容易找到落单的守卫。

3. 找到携带圣裹布的守卫克利托布勒斯并将其干掉，即可得到圣裹布。

4. 潜入后被发现了也不要紧，只要将战斗范围控制在克利托布勒斯所在的屋内，外面的敌人一般不会察觉到。

5. 对付克利托布勒斯时，由于对方血量很厚，要注意活用防反以及完美闪避。

6. 返回至厄尔皮诺所在处即可完成任务。

●奥德赛任务：重大突破

流程要点

1. 前往萨弥的造船厂与造船师傅对话，随后按照指引去往独眼人的所在之处克雷普托斯湾。

2. 由于正门把守森严，且到达独眼人附近后会自动触发剧情，因此在此处潜入毫无意义。建议从背后山坡的顶端一路通过房顶跳到独眼人的身旁。

3. 剧情过后便开始和独眼人及其手下发生战斗，如果此前没有做过其他支线任务提升等级的话，正面与这里的大量敌人战斗会有些吃力。建议战斗开始后立即跑到水里脱离敌人的视野，然后通过刺杀的方式将喽啰们干掉，这样打起来便容易得多。



▲从此处沿着房顶一路下去即可到达独眼人所在的区域。



4. 击杀独眼巨人及其手下后，解救被困的船长巴尔纳巴斯，随后护送他到达安全的地方。

5. 与巴尔纳巴斯对话后前往萨米港再次与其交谈，此时会出现对话选项，选择出航便会离开凯法隆尼亚群岛，任务结束。

猎狼

●奥德赛任务：摸索阶段

流程要点

驾驶阿德瑞斯提亚号按照指引摧毁目标船只，这是一个教学任务，按照教学指示操作即可完成任务。

●奥德赛任务：均等就业计划

流程要点

1. 到达指定地点后，使用伊卡洛斯定位弓箭手所在的位置。

2. 登陆后找到弓箭手，按下 LS/L3 键将其击晕，再次按下 LS/L3 键便可将其招募为副手。

3. 回到船上后和巴尔纳巴斯对话即可完成任务。

小贴士：船上特殊副手的位置有限，在招募时需要谨慎，不要随便招人，尽量找稀有度在史诗以上的成员。

●奥德赛任务：迈向战争之旅

流程要点

1. 继续前往目标地点，距离岸边 500 米左右会出现 3 艘封锁船只，继续向前便会进入战斗。

2. 战斗时，优先解决两艘体型较小的船，小船防御较低，只要直接撞过去便能令其损失大部分血量。剩下的大船也不难解决，只要在战斗时多注意按 LB/L1 键进行防御，然后慢慢和它拼消耗即可。

3. 由于此时船上的副手数量不足，因此如果你的装备和等级不太好，不建议和大船进行登船战，否则很容易会被反杀，在其残血时直接摧毁便可。

4. 战斗结束后，继续前往目标地点并观看一段剧情，任务结束。

小贴士：在登船战时注意活用“斯巴达踢击”将难缠的敌人踢下甲板。



■登船战

●奥德赛任务：雅典领袖

流程要点

1. 要完成该任务，首先需要降低该地区的国力，最好做完此任务附带的三个支援任务。具体攻略方法详见下面支援任务部分。

2. 按照地图上标示的图标前往雅典领袖所在地，领袖的具体图标详见图例。

3. 由于之前已经使雅典在墨伽里斯地区的国力大幅减少，因此领袖身边的护卫会变得很少，直接走过去趁其不备将其刺死即可。

4. 干掉雅典领袖后即可完成任务。

■支援任务：一人军队

流程要点

在巴盖左边的格拉涅亚山北部可以找到一座雅典人的要塞，杀死要塞里面的雅典士兵便足以完成此任务，顺便还可以将“溃败燃烧”和“雅典藏宝库”支援任务一并做了。惟一要注意的是如果不采用暗杀的方式解决敌人的话，会积累一定的悬赏值。当然如果你对目前的装备和技术很有信心，也可以去和赶来的赏金猎人战斗，还能得到一些不错的装备。


■格拉涅亚要塞的具体位置。

■支援任务：雅典藏宝库

流程要点

国家宝藏位于巴盖左边格拉涅亚山北部的格拉涅亚要塞中，建议在夜晚行动，以刺杀的方式解决掉要塞中的敌人，然后找到国家宝藏的宝箱将其偷走。

■支援任务：溃败燃烧

流程要点

与“雅典藏宝库”任务相同。

●奥德赛任务：最后一击

流程要点

1. 返回提里波底斯科斯的征用林地，向史坦托尔复命，选择“我准备好了”便可以加入征服战。

2. 征服战的攻略要点详见上文系统篇的征服战部分。

3. 赢得战争后即可完成任务。



●奥德赛任务：斯巴达血狼

流程要点

1. 来到目标地点与尼科拉欧斯相见。

2. 选择对话选项时要注意，若选择“我是来复仇的”（该选项前的图标为红色）会直接导致尼科拉欧斯死亡，要达成完美攻略则必须避开它，选择“我来要求答案”即可。

3. 结束对话后任务完成。



野狼与毒蛇

●奥德赛任务：前进佛基斯

流程要点

1. 返回阿德瑞斯提亚号（直接在地图界面按住X/ □键快速移动过去即可），与巴尔纳巴斯对话。

2. 对话完成后任务结束，此时会同时接到两个主线任务——“‘血狼’的命运”和“向鬼请益”，这里最好先做后者，可以得到对前者较为有用的情报。为了维护章节任务的统一，故将“向鬼请益”任务放到了下一章，请有需要的读者自行观看。

●奥德赛任务：“血狼”的命运

流程要点

1. 根据任务指示前往佛基斯，到达任务地点后与厄尔皮诺对话，此时虽然会出现对话选项，但对后续剧情没有太大影响。

2. 解决掉厄尔皮诺的护卫后，分别调查房间里的 3 处调查点（位置很显眼），随后任务结束。



●奥德赛任务：隐忧（同时隶属严防蛇信章节）

流程要点

1. 做完主线任务“真相终将出现”后，便能得知厄尔皮诺的具体位置。

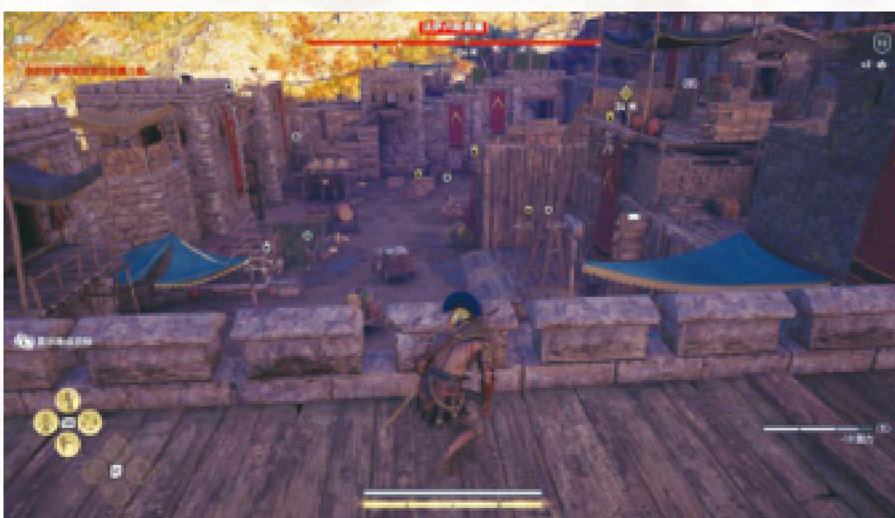
2. 前往厄尔皮诺所在的法萨卢斯要塞，虽然任务只要求刺杀厄尔皮诺，但由于其身边守卫的数量不少，如果玩家等级不太高，还是先将整个要塞的守卫全部用暗杀的方式解决掉为好。还可以顺便削弱当前地区的国力值。

3. 要塞东南角有一个地下通道直通要塞内部，注意多加利用。

4. 发现刺杀的是一名假的“厄尔皮诺”后，再次根据指引来到蛇神殿附近，使用伊卡洛斯定位厄尔皮诺所在的位置。

5. 蛇神殿被神教被全副武装的神教守卫重兵把守，但厄尔皮诺所在的山洞门口却只有两名神教守卫，可以利用这点绕到洞口上方，刺杀其中一名守卫，再将另一名守卫引到山洞中再进行战斗，如此一来便不容易惊动到外面蛇神殿的大量守卫。

6. 干掉山洞中的厄尔皮诺后触发一段对话剧情，随后结束任务。



远见与远见者

●奥德赛任务：向鬼请益

流程要点

1. 前往目标地点德尔菲圣殿，在找到德尔菲神谕者之前，会自动触发一段与希罗多德和巴尔纳巴斯对话的剧情。

2. 进入圣殿与神谕者对话，出来后再次与希罗多德交谈并结束任务。

●奥德赛任务：真相终将出现

流程要点

1. 前往目标地点，到达附近后使用伊卡洛斯定位到神谕者的具体位置。

2. 神谕者的家被许多士兵守卫着，不用理会他们，直接从房顶潜入进去触发剧情即可。

3. 与神谕者对话结束后来到附近与希罗多德交谈，随后任务结束。

严防蛇信

●奥德赛任务：隐忧（同时隶属野狼与毒蛇章节）

流程要点

详见野狼与毒蛇章节。

●奥德赛任务：毒蛇之巢

流程要点

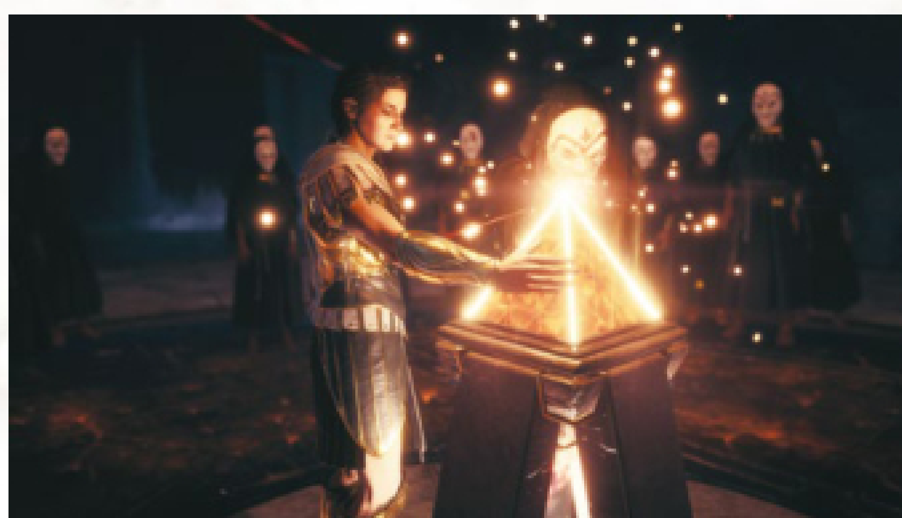
1. 前往希罗多德所在之处与其对话，随后换上神教成员的装备进入毒蛇之巢。

2. 分别与特定的神教成员对话，搜集有关神教计划的情报。其中两名成员位于中央大厅处，另外一名在右侧的石室内，之后再前往左侧的石室，从一个小箱子中得到神教成员的信件。

3. 在右侧的石室内选择“我愿意”则会在一名神教成员的手臂处留下印记。

4. 返回中央大厅，将碎片放置在神器上，触发一段主线剧情。

5. 从毒蛇之巢出来后，解锁秩序神教系统和主线章节“来自黑暗”，任务结束。



旧的敌人与新的朋友

●奥德赛任务：记忆苏醒

流程要点

1. 根据任务指引前往温泉关与希罗多德见面。

2. 喜欢历史的读者建议在去往温泉关的途中穿越克雷托斯洞窟，可以更加完整地体验到温泉关的秀丽风光。

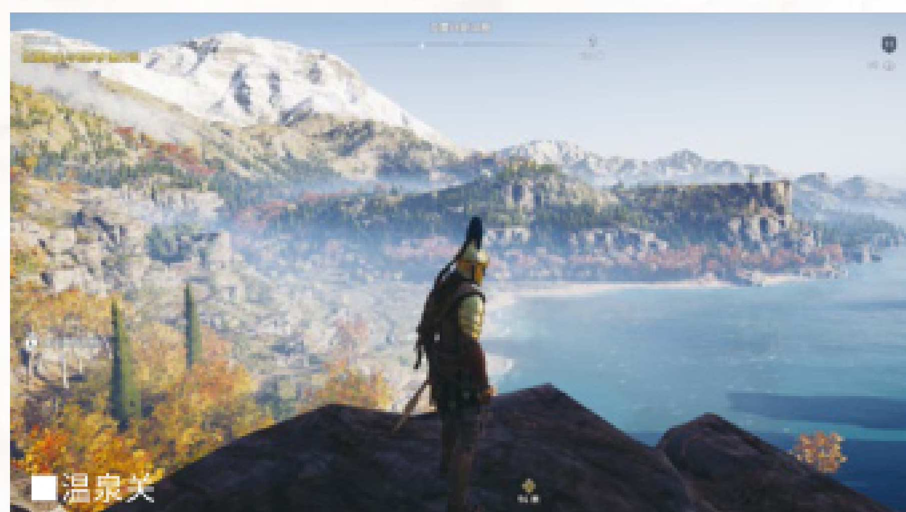
3. 需要注意克雷托斯洞窟里有数名在此守卫的土著，其中包括一名部落酋长，可以借助洞窟里的草丛用暗杀的方式将他们逐一干掉。

4. 在温泉关与希罗多德对话后驾船前往任务目标地点——安德罗斯岛。

5. 呼唤伊卡洛斯找到神秘建筑物，使用断矛与其互动后进入建筑物内部，解锁用于升级断矛的远古锻造炉，随后开启现代剧情。

6. 从 Animus 醒来后，与场所内部的物品进行互动（不想看现代剧情的玩家也可以直接选择重新回溯），所有物品调查完毕后再次返回古希腊。

7. 升级断矛后离开远古锻造炉，触发一段与德谟斯相关的剧情，注意最好选择比较温和的对话选项。太过于激进的选项，例如有着红色标记的“那



我只好先伤害你”一定不要选，否则会影响到完美结局的达成。

8. 回到船上和希罗多德对话后任务结束。

前往交际酒会的路

●奥德赛任务：欢迎来到雅典

流程要点

1. 根据任务指示前往阿提卡地区。在雅典内的普尼克斯触发一段剧情。

2. 剧情结束后上前与伯里克利对话，随后任务结束。

●奥德赛任务：逃离雅典

流程要点

1. 根据指引前往菲迪亚斯的工作室。与守在工作室门口的守卫对话，注意不要选择“是伯里克利派我来的”和“我是他的朋友”这两个对话选项，否则只能交钱（500 德拉克马）或者将守卫杀死，选择“我是他的恋人”就可以直接进去。

2. 与菲迪亚斯对话后，解决掉进来搜人的守卫，随后前往比雷埃夫斯港，使用冥想能力（按住 VIEW 键 / 触摸板）将时间调到晚上后菲迪亚斯便会出现，登船护送他前往塞里福斯岛。注意在去之前最好先同步一个雅典城内的俯瞰点，节省来回跑路的时间。

3. 到达塞里福斯岛后触发剧情，得到一位神教成员的情报，随后任务结束。

●奥德赛任务：放逐

流程要点

1. 前往目标地点与伯里克利的线人交谈，对话完毕后继续前往阿格拉市集的思绪之屋

2. 思绪之屋内有不少士兵守卫，从房顶潜入由内向外将他们逐一干掉后根据任务指示用假的陶片完成调包。

3. 回去找到线人后与初登场的苏格拉底对话，任务结束。

●奥德赛任务：恶毒的遭遇

流程要点

1. 根据指引前往梅提欧侯斯的庄园，用弓箭或者火把解决掉梅提欧侯斯房间内的毒蛇，将前者解救出来。

2. 前往位于附近的攻击者的房子，分别调查正门的蛇群、后门的尸体以及二楼阳台桌面的信件。

3. 与放蛇的平民对话，此时可以选择杀死他们也可以选择不杀，不会对剧情产生太大影响。但如果杀掉平民的话会涨不少悬赏值，并且在很长一段时间内贫民区的所有平民都会对你发起攻击。

4. 去往城外的毒蛇贩子所在处，注意先将营地附近的毒蛇全部清理掉后再与毒蛇贩子开战，否则会对战斗造成很大妨碍。

5. 毒蛇贩子使用的武器是双刀，带有毒属性并且动作十分灵活，推荐这里使用诸如矛这类长柄武器，风险更低。实在打不过的话可以先去做几个支线任务升升级。

6. 杀死毒蛇贩子后回去找梅提欧侯斯复命，任务结束。

●奥德赛任务：伯里克利的交际酒会

流程要点

1. 根据指引前往伯里克利的住所，触发一段剧情后与希罗多德对话。

2. 在酒会上搜集与母亲有关的情报，和附近头顶有白色菱形标记的 NPC 对话并且完成几个支线任务即可获得情报。

3. 回到大厅与苏格拉底交谈，与初登场的阿斯帕西娅对话，随后来到二楼寻找伯里克利。

4. 对伯里克利对话后离开交际酒会，任务结束。

> 小贴士：这里会同时出现多个主线任务，但完成顺序并不影响最终结局，故本流程攻略将按照任务推荐等级由低到高的顺序来进行任务。



海盗的待客之道

●奥德赛任务：不幸之岛

流程要点

1. 前往基欧斯岛的海盗复仇地寻找海盗赞妮亚。

2. 上岛后，呼唤伊卡洛斯定位目标人物的具体位置，随后径直前往目的地。

3. 城镇中会有不少海盗在交战，不用理会他们。

4. 与赞妮亚交谈后，需要付给她 15000 德拉克马才能获得母亲的情报。此处如果钱不够，可以适当在附近做一些支线任务，或者也可以去海上当海盗抢劫，很快便能凑够钱。

5. 交完钱后即可完成任务。

发现的处方

●奥德赛任务：治病不伤身

流程要点

1. 根据指引前往阿尔戈利斯寻找希波克拉底。

2. 找到希波克拉底的学徒后与其对话，随后带着医疗补给去往目标地点交给希波克拉底，任务结束。

●奥德赛任务：阿斯克勒庇厄斯的祭司

流程要点

1. 接到任务后根据指引前往目标地点。

2. 使用伊卡洛斯定位 3 个目标祭司，首先与澡堂旁的祭司皮勒诺尔对话，接到支援任务“忍无可忍”。

3. 完成支援任务后前往下一个祭司提摩克塞诺斯处，与之对话后接到支援任务“刻在石头上”。

4. 完成支援任务后前往最后一个祭司所在处，与之对话后接到支援任务“用心换头脑”。

5. 完成支援任务后前往大祭司老米顿所在处，由于此处被守卫重重把守，且空间比较小，建议尽量用暗杀的方式解决掉杂兵，最后再来对付队长级的敌人。

6. 与老米顿对话后触发剧情，随后任务结束。

■支援任务：忍无可忍

流程要点

1. 前往案发地澡堂，发现这里已经被蛇包围了。

2. 由于祭司请求不要在澡堂杀死蛇（虽然杀死也没太大影响），可以前往位于澡堂后面的



一个水潭，在岸边找到一根棕色水管，与其互动后便能将澡堂里的蛇赶跑。

3. 回去向皮勒诺尔复命，任务结束。



■支援任务：刻在石头上

流程要点

1. 接到任务后跟随老祭司提摩克塞诺斯，一路走过3处地点后，与其约定在海克力斯橄榄树前碰面。

2. 在到达第三处地点会被其他祭司质询来这里的目的，此时如果不说谎的话（选择来找我的母亲），提摩克塞诺斯便会在橄榄树下被杀害。因此这里最好选择说谎（来治刀伤）。

2. 来到橄榄树前，和守在这里的伏兵展开战斗，将其全部干掉后即可完成任务。



■支援任务：用心换头脑

流程要点

1. 根据指引前往科里弗山北部，注意去之前最好先在附近的厄庇道洛斯圣殿同步一个俯瞰点，节省赶路时间。

2. 到达圣牛的所在处亚辛遗迹后，由于敌人站位比较分散，且高处的立足点不少，因此比较推荐通过潜入来解决此处的守卫。

3. 取得圣牛之心后，返回祭司处复命，期间会有个对话选项，要求你在农夫、富有的女子、女孩子三者之间选择一位用圣牛之心治病，随便选择一位即可，对后续剧情没有太大影响。

4. 与祭司对话完成后，任务结束。

●奥德赛任务：现在医生能帮你看诊了

流程要点

1. 前往提林斯要塞寻找管理医务室的迪玛斯。

2. 要塞里的人不必全部干掉，只需溜进迪玛斯所在的医务室触发任务即可。

3. 与迪玛斯对话时会出现对话选项，可以选择立即带他走，也可以等他治疗完再一起走。如果选择等他治疗完（还要去帮他在要塞内找骨钳），那么希波克拉底手下的病人就会死去，而如果立即带他走，迪玛斯医务室内的病人也会死去。各位读者凭个人喜好完成这个两难的抉择吧。

4. 送走迪玛斯后返回至希波克拉底的诊所，任务结束。

●奥德赛任务：谋杀的先驱

流程要点

1. 找到位于任务标示点的农夫，与其对话后去往附近的犯罪现场调查。

2. 调查完毕后回去找农夫复命，这时会出现对话选项，一定要选择地主是凶手，否则会导致农夫死亡。

3. 解决事件后调查农夫房间里的箱子即可完成任务。

●奥德赛任务：尘归尘

流程要点

1. 揭露神教成员克莉西斯后根据指引前往森林祭坛。调查祭坛后循声前往目标地点。

2. 在目标地点的门前有两名神教守卫埋伏，先将使用双刀的小个子干掉后再解决大个子，随后进入神殿观看一段剧情。

3. 剧情结束后神殿会着火，这时可以选择救下婴儿，但是库莉西斯便会逃走。不过之后也可以通过附近的一个支线任务将她击杀。

4. 救下婴儿后任务结束。

法外之地

●奥德赛任务：找个女孩

流程要点

1. 前往科林西亚的妓院区展开调查。分别和正门进去的右边第一位平民、左边最里面的一位妓女对话。

2. 得到安舒莎的线索后根据任务指示前往科林斯卫城，使用伊卡洛斯定位后进入卫城，发现一群暴徒正在威胁朝圣者，过去将暴徒逐一击杀。

3. 解决完毕后与朝圣者交谈，获得安舒莎的具体位置。

4. 在破瑞涅之泉找到安舒莎，与其交谈后完成任务。

●奥德赛任务：帮个女孩

流程要点

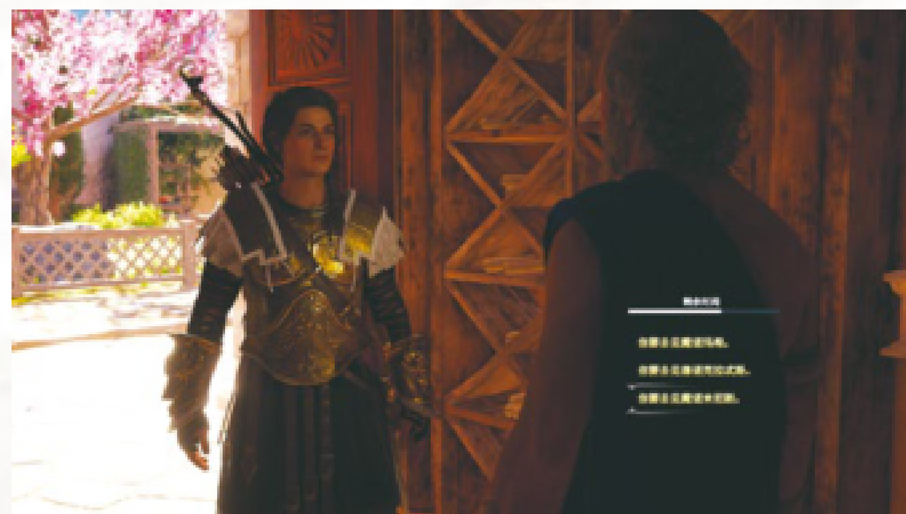
1. 完成"找个女孩"任务后与附近的妲玛莉丝交谈，随后根据指引前往指定地点与福柏对话。

2. 从福柏的对话中可以得到许多有关恩客的关键信息，随后前往恩客的屋子与恩客对话。

3. 分别选择"你在法亚的养猪场和人有约"、"你要去领一张地契"、"你要去见戴诺米尼斯"即可成功使恩客分心，随后从福柏处拿到证据物品。注意这里只要答错一个对话选项都会引发战斗。

4. 前往任务标示地点，发现这里有不少守卫。注意这里最好在不惊动守卫的情况下潜入神秘房子内触发任务剧情，如果被守卫发现的话可能会导致一个支线任务"不祥的预感"直接失败。

5. 进入神秘房子后与数个调查点进行互动，随后自动触发一场战斗。只要不打到房子外面，院子里的守卫是不会察觉的。结束战斗后向妲玛莉丝复命，随后结束任务。



●奥德赛任务：跟着那艘船

流程要点

1. 与委托人艾琳娜交谈后跟随她前往勒凯翁港。

2. 在港口登上阿德瑞斯提亚号后，追逐并与目标海盗船发生战斗。注意当敌船残血时发动登船战，如此一来船上的柯蕾奥便不会死亡。

3. 登船战结束后与柯蕾奥对话，此时可以选择送她去米克诺斯岛，也可以将她带回科林西亚。虽然这两个选项都不会对主线剧情产生太大影响，但笔者建议选择护送她去米克诺斯岛，这样可以多做

一个支线任务“护送服务”，收取额外经验和德拉克马。

4. 返回科林西亚找到艾琳娜复命，随后任务结束。

●奥德赛任务：无主之港

流程要点

1. 前往贩夫在港口设立的仓库，这里的看守较少，因此潜入或者正面突破的方式都比较可行。

2. 解决掉守卫后烧毁仓库内的 5 堆货物（旁边有红罐子的就是货物，注意二楼还有一堆货物）。

3. 烧毁所有货物后会触发一段剧情，随后和初登场的布拉西达斯并肩战斗，解决掉所有敌人后任务结束。

4. 在与布拉西达斯对话时注意选择赞同他对贩夫的处理方式（即悄悄将其击杀），否则在后续剧情中对斯巴达王的揭露会产生影响。

●奥德赛任务：扳倒贩夫

流程要点

1. 前往安舒莎的家与之对话，在对话选项中选择“我想带他到那个洞窟”，理由见上一个任务“无主之港”。

2. 按照任务指引前往圣窟找到并击杀贩夫。

3. 这场战斗有贩夫的同党加入，由于地形较窄，建议多攒攒肾上腺素然后使用爆炸箭来清理其他敌人。

4. 击败贩夫后安舒莎会出现，这时出现的对话选项依然要选择“我要在此时此地解决他”，如此一来就可以在圣窟中将贩夫杀死。

5. 从安舒莎处获得母亲密里涅的线索后任务结束。



从灰烬中崛起

●奥德赛任务：被众神遗弃

流程要点

1. 按照任务要求返回雅典，来到阿斯帕西娅的住处附近自动触发一段主线剧情，接着抵达伯里克利的住所与阿斯帕西娅对话，受后者委托给伯里克利送药。

2. 来到二楼找到重病的伯里克利，护送他来到阳台，并且进行一番对话。

3. 下楼找到阿斯帕西娅复命，任务结束。



●奥德赛任务：血染街头

流程要点

1. 前往任务指定地点寻找福柏，在伊卡洛斯的帮助下来到安纳斯塔西欧斯的房子内。

2. 调查房子内部的 3 处互动点，随后离开房子。

3. 在街上听到福柏的惨叫后循声前往神殿，解决杀害福柏的 4 名神教守卫。

4. 一段剧情过后，与赶来的苏格拉底对话，任务结束。



●奥德赛任务：雅典的最后希望

流程要点

1. 前往雅典娜神殿与阿斯帕西娅交谈，随后进入神殿触发一段剧情。

2. 杀死神殿内的神教守卫，再次进入一段剧情，接着带领阿斯帕西娅等人逃离雅典。

3. 在比雷埃夫斯港解决掉前来追杀的雅典士兵，由于是在港口，可以将敌人引到岸边，然后使用斯巴达踢击将他们踢下水。

4. 进入一段剧情，随后和阿斯帕西娅一同上船离开雅典，任务结束。

团聚

●奥德赛任务：母亲的祷告

流程要点

1. 按照任务指引前往纳克索斯岛与密里涅相见。

2. 一番交谈后，跟随密里涅前往海滩，杀死入侵的帕罗斯岛的士兵。由于海滩上遮蔽物较少，等级足够的话建议直接冲进去将其一网打尽，注意敌人的阵营中有不少被绑起来的俘虏，在开战之前最好先将他们全部释放了，打起来便会轻松许多。

3. 将敌人全部击杀后，任务结束。

●奥德赛任务：叙旧

流程要点

在海滩上与密里涅对话，随后跟随她回到纳克索斯城。观看一段剧情后，任务结束。



失落天堂

●奥德赛任务：实力下降

流程要点

1. 任务要求降低帕罗斯岛的国力，可以与“采石场的窘境”任务共同完成。只需在防御强化的大理石采石场内烧毁两个补给品、偷窃一个国家宝藏即可完成任务，不必将采石场的敌人全部干掉。

●奥德赛任务：死亡与混乱

流程要点

1. 前往宴会与密里涅交谈，随后前往任务目标点寻找刺杀者。

2. 使用伊卡洛斯定位到刺杀者所躲藏洞窟的入口，进入洞窟。

3. 在洞窟最深处的宙斯神像前找到刺杀者，将他们干掉后从尸体上得到任务物品。

4. 返回宴会并与密里涅对话，任务结束。



●奥德赛任务：采石场的窘境

流程要点

1. 从港口驾驶阿德瑞斯提亚号前往位于帕罗斯岛的任务目标点，在海滩上的船只遗骸中找到重伤的士兵，从他口中得知埃涅阿斯的下落。

2. 前往防御强化的大理石采石场营救埃涅阿斯。采石场的看守十分森严，但埃涅阿斯被关押在高处，附近的守卫很少，建议玩家从背后的高山上开始潜入，干掉埃涅阿斯附近的守卫后即可将他解救出来。

3. 护送埃涅阿斯通过其所在平台两侧山后的小路离开采石场即可完成任务。

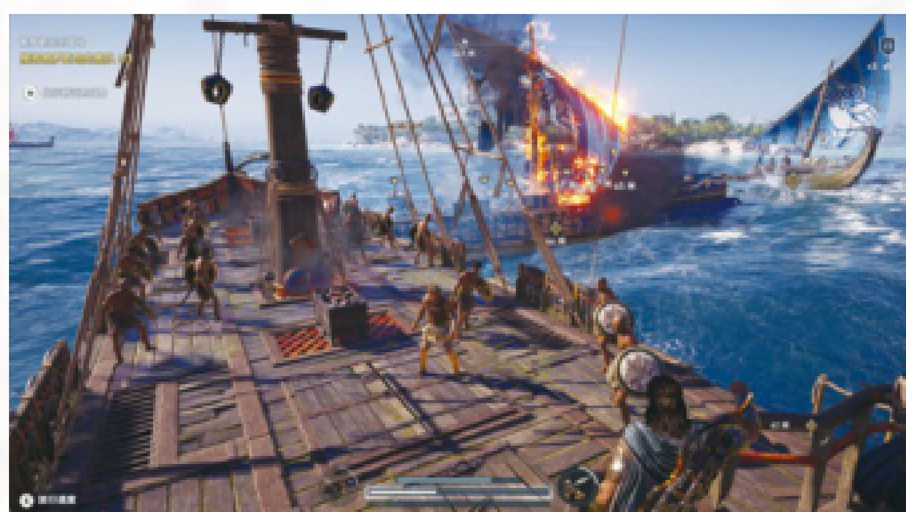
小贴士：在做此任务时也可以顺便将采石场的地点目标完成，如此一来便可以同时完成“实力下降”这个任务。由于守卫数量众多，建议通过潜入刺杀的方式解决目标区域周围的敌人后再去烧毁补给，硬刚正面的话容易引来大量赏金猎人，得不偿失。

●奥德赛任务：帕罗斯岛的封锁线

流程要点

1. 与密里涅交谈后，再次驾驶阿德瑞斯提亚号出海与帕罗斯岛的3艘战舰交战。由于是1V3，最好点出火箭以及其他增加箭矢或者标枪伤害的设施，建议每将一艘船打至残血后都通过发动登船战来回血。

2. 干掉封锁的战舰后返回纳克索斯，与密里涅交谈后即可完成任务。



●奥德赛任务：联合前线

流程要点

1. 从密里涅处接到任务后再次驾驶阿德瑞斯提亚号出海，这次的对手是4艘战舰，其中还有一艘是神教成员，但己方也会有一艘NPC战舰来分担火力。战斗方法大致与上一个任务“帕罗斯岛的封锁线”相同，将神教成员的座舰留到最后再单独解决。另外最好将“箭矢齐射”、“标枪投掷”、“箭矢”、“冲撞”这四个设施升至二级，战斗便容易得多。

2. 返回纳克索斯岛与密里涅对话。

有母亲在的地方就是家

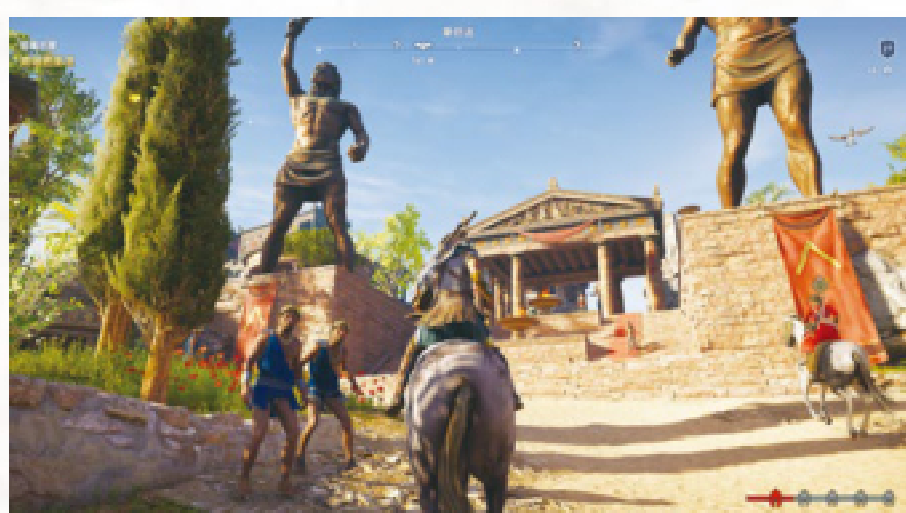
●奥德赛任务：甜蜜的家

流程要点

1. 根据任务指引前往盖西翁找到密里涅，与其交谈后跟着她前往以前的家。

2. 在一个山坡上会看见两个男孩正在与狼群搏斗，此时可以选择上前帮助他们击败狼群，也可以直接一走了之。如果帮助他们会触发一些额外的对话，除此之外没有太大影响。

3. 回到家后与布拉西达斯和密里涅对话后完成任务。



■支援任务：用心换头脑

流程要点

1. 与密里涅和波萨尼亚斯对话后按照任务指引分别找到3名闹事的受炼内卫成员。

2. 距离最近的那名成员处于重重守卫之中，最好提前积累一格肾上腺素，登上房顶，等待机会将其一击刺杀。第二名闹事成员是一位演说家，在刺杀他之前可先与台下的一位妇人互动，然后便能选择放过这名成员。最后一名闹事成员位于一座要塞内，如果不想潜入的话可先将要塞内的俘虏释放出来，他们会帮你分担一些压力，随后只需专注对付目标人物便可。解决掉全部成员后任务结束。

■支援任务：一颗老鼠屎坏了一锅粥

流程要点

1. 任务要求杀死斯巴达叛徒并摧毁5个武器架，前往目标地点古拉尼大理石采石场。

2. 由于武器架较为分散，且采石场的守卫较多，建议用潜行将采石场的守卫全部干掉后再去摧毁武器架。

3. 摧毁全部武器架和斯巴达叛徒之后任务结束。

注：以上两个支线任务只需做一个，便能在地图上发现“斯巴达的两位王”，继续接下来的主线流程。

●奥德赛任务：斯巴达王

流程要点

与布拉西达斯碰面后选择“我准备好了”触发主线剧情，剧情过后任务结束。

奥林匹克选手

●奥德赛任务：护送勇士

流程要点

1. 前往目标地点与忒斯提克勒斯的训练师交谈，随后前往盖西翁村找到制油者。

2. 在与制油者的对话中记住制油方法，随后自己开始制油。

3. 分别选择“我一步先来点火”、“雅典娜之油”、“肉桂”便能成功调和出一瓶按摩油。

4. 拿着按摩油前往涅斯托尔船骸旁的小岛找到忒斯提克勒斯，随后护送他前往厄利斯。

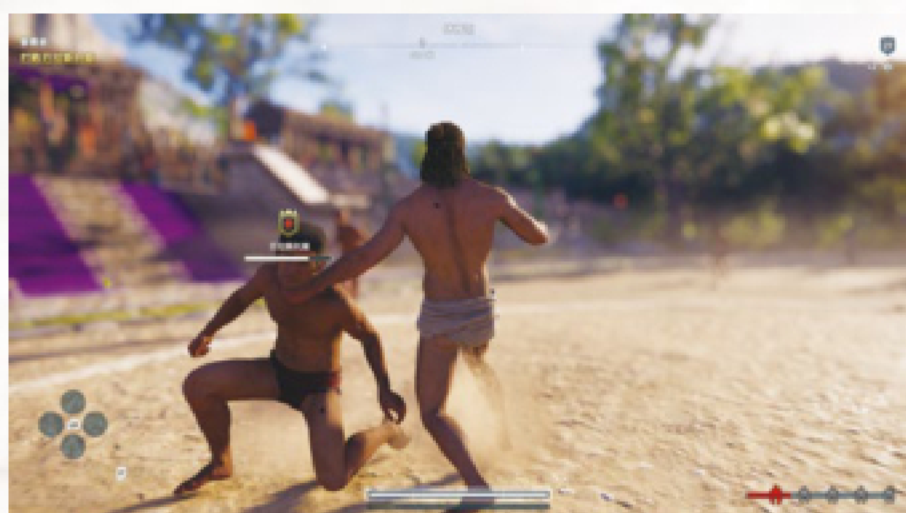
5. 在厄利斯的港口与阿尔西比亚狄斯交谈并触发一段剧情，随后任务结束。

●奥德赛任务：参赛者

流程要点

1. 根据指引前往奥林匹亚山谷，与比赛筹办人员对话，随后参加角斗竞技。

2. 任务需要连战两场，由于不能使用武器，只能使用闪避和防反来抵挡对手的攻击。笔者比较推荐防反，但要注意在对方蓄力（身体变红）时按X键避开。除此之外，攒满3格肾上腺素槽后还能够发动技能“狂袭攻击”，十分有用。角斗胜利后任务结束。



●奥德赛任务：漫长的赛事

流程要点

1. 跟随任务指引前往指定地点，随后来到厨房，与调查点展开互动。

2. 根据得到的证据找到商人，此时可以选择将他杀死，也可以放过他，并要求他协助调查。如果要将他杀死，也可以先选择“现在你要听我的命令”，得到解药的信息后再将其干掉。

3. 前往柯罗依伯斯要塞，从侧面的石墙上潜入，通过要塞内成片的草丛抵达存放解药的房子，拿到解药后再原路返回即可脱离要塞。

4. 将解药带给阿尔西比亚狄斯即可完成任务。

●奥德赛任务：潘克拉角斗术比赛

流程要点

1. 与派欧斯交谈后参加角斗术冠军比赛。在比赛过程中对方还有数名喽啰助战，可以先攻击这些喽啰积攒足够的肾上腺素，然后对卫冕冠军发动“狂袭攻击”，这样比直接和卫冕冠军单挑要容易得多。

2. 比赛结束后取得冠军，任务结束。

神教与执政官

●奥德赛任务：要杀还是不杀

流程要点

1. 前往阿尔卡德亚与密里涅和布拉西达斯碰面，到达目的地后与一名佣兵对话，然后展开战斗。

战斗胜利后可以选择不杀他，不过如果你的佣兵阶级比他低，可以杀了他来提升佣兵阶级。

2. 前往密里涅和布拉西达斯的所在处，对话选项会让你选择支持密里涅还是布拉西达斯的计划，这里的选择影响不大，无非就是后续的支线任务有所变化。笔者推荐选择布拉西达斯的计划，这样能够得到斯巴达王的有关情报。对话完毕后任务结束。

■支援任务：善意的谎言与勒索信

流程要点

1. 前往执政官的小屋与布拉西达斯对话，随后触发一段剧情。

2. 前往指定地点，这里有 5 名神教守卫还有数名俘虏。由于神教守卫的站位比较分散，且树林草丛较多，可以在树林中吹口哨诱敌，然后将前来的神教守卫一个个解决。释放俘虏后，触发一段对话，随后前往另一个指定地点“藏身处”。任务结束。

■支援任务：无麸质

流程要点

1. 探索洞窟，一路上会遇到数名守卫。由于有不少守卫是正面朝向洞窟入口的，因此如果没有点出“倪克斯之影”的话不建议潜行刺杀。直接正面突击便好。

2. 在洞窟最深处找到并释放拉戈斯的家人，与其妻子对话后任务结束。

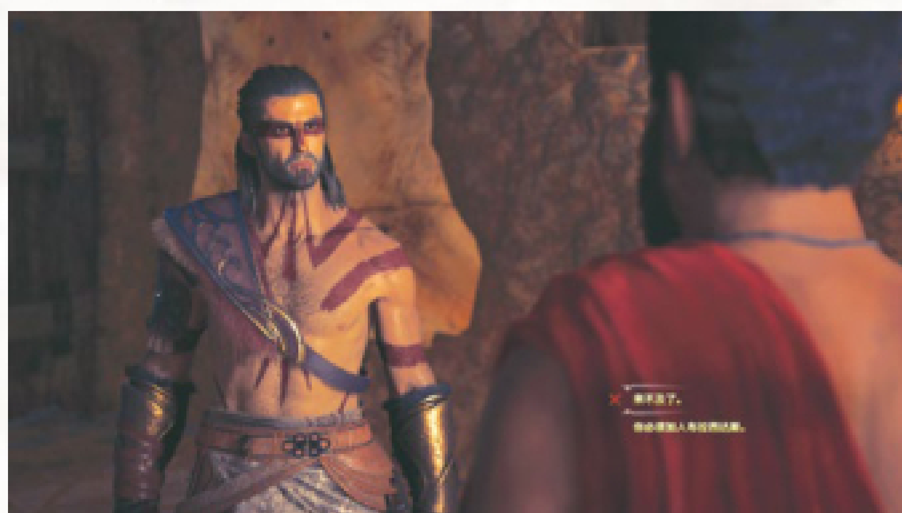
●奥德赛任务：法官，陪审团，刽子手

流程要点

1. 前往拉戈斯的所在处萨弥可要塞，从正门绕到要塞背后，这里守卫较少，可以一路潜行至拉戈斯所在的小屋。

2. 进入小屋后，在与拉戈斯的对话中选择“你必须加入布拉西达斯”，如果你之前按照本攻略在“扳倒贩夫”的任务中选择在圣窟中杀死他，那么拉戈斯便会为你指出叛变斯巴达国王的真实身分。如此一来主角便得到了指控国王的有力证据，这会影响到后面任务的剧情演出。

3. 离开萨弥可要塞与不远处的密里涅以及布拉西达斯交谈，任务结束。





引人注目

●奥德赛任务：征服者

流程要点

在目标地点与史坦托尔碰面，随后从前者那里接到任务：找到并刺杀 4 位玻俄提亚的勇士。

小贴士：4 位勇士都拥有一个单独的奥德赛任务，下面将根据推荐等级将这 4 个任务从低到高排列，方便各位攻略。

●奥德赛任务：迪安涅拉的陨落

流程要点

1. 根据任务指引前往迪安涅拉的所在的位置，这个勇士本身对付起来并不难，难点在于解决其随身的护卫。这些护卫特别擅长使用弓箭，会频繁在你身边进行骚扰，因此建议先把护卫全部解决掉再来对付迪安涅拉。由于对手人数众多，“狂袭弓之击”是一个不错的范围伤害技能，注意使用。

2. 解决掉迪安涅拉后任务结束。

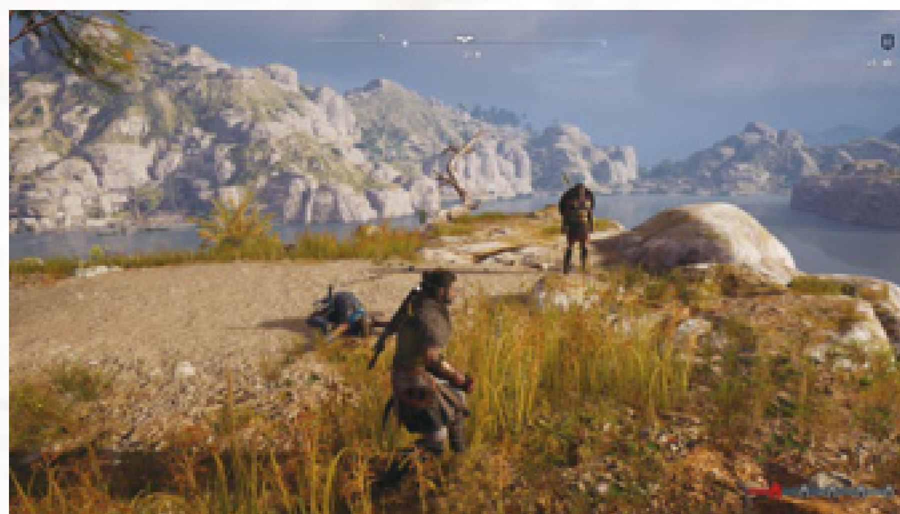


●奥德赛任务：阿里斯泰奥斯的最后一战

流程要点

1. 前往格拉军事要塞寻找阿里斯泰奥斯，如果之前按照本攻略在“斯巴达血狼”任务中不杀尼科拉欧斯的话，当你赶到阿里斯泰奥斯的所在地时，他已经被尼科拉欧斯杀死了。

2. 与尼科拉欧斯交谈时记得选择邀请他回来的选项，这是达成完美结局的先决条件之一，对话完成后任务结束。



●奥德赛任务：德拉孔的末日

流程要点

1. 前往玻俄提亚底比斯的体育场附近寻找德拉孔，通过伊卡洛斯定位后找到他的具体位置。

2. 此时会看到德拉孔正在体育场中训练，建议换上增加刺客伤害的装备走过去使用“致命刺杀”技能刺杀一般可令其损失大半血量，之后便好打很多。

3. 德拉孔擅长使用火焰攻击，在战斗时最好换上抗性装备，如果没有的话那就利用速度优势等待其武器上的火焰消失后再发起进攻。

4. 德拉孔使用的是重武器，速度较慢，防反和闪避的空间都比较大，再战斗中注意利用这两个基本战斗技巧。

5. 击败德拉孔后任务结束。

●奥德赛任务：涅塞阿的最终狩猎

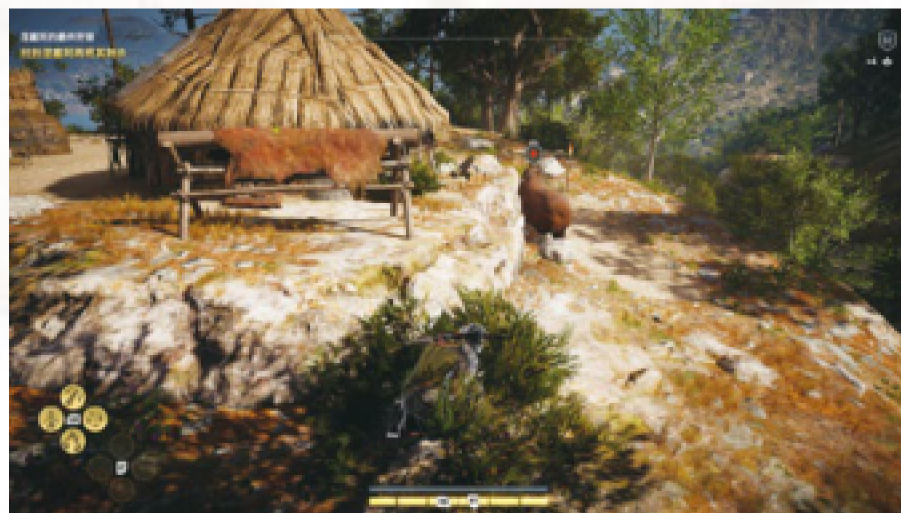
流程要点

1. 前往奥罗帕斯岗寻找涅塞阿，发现她不在定位的营地之中。

2. 分别和营地内的篝火、草屋、血液足迹互动后再次使用伊卡洛斯定位岛涅塞阿的具体位置。

3. 涅塞阿身边有一只大棕熊，需尽快将其解决，或者使用“武力召唤”技能引开涅塞阿，自己集中力量将棕熊干掉。

4. 和涅塞阿战斗时不要距离她太远，否则会被她威力强大的毒箭干扰，在近战时同样注意防反的



使用。

5. 涅塞阿有一招拖曳着长矛的冲刺攻击需要格外注意，不仅范围大，而且伤害很高。

6. 杀死涅塞阿后任务结束。

●奥德赛任务：征服者

流程要点

1. 干掉 4 位玻俄提亚的勇士后，回去找史坦托尔复命，进入征服战场。

2. 本场征服战只要等级跟得上的话没什么难度，惟一要注意的是可能会遇到一些比较强力的佣兵，一定要优先将其干掉，否则我方士气值会掉地很快。

3. 征服战取得胜利后触发一段剧情，随后任务结束。

王族神教成员

●奥德赛任务：血腥盛宴

流程要点

1. 前往目标地点与密里涅交谈，随后和她一起进入王宫。

2. 在与两位斯巴达王的对话中选择指证波萨尼亚斯，由于在任务“法官，陪审团，刽子手”中得到了关于波萨尼亚斯的决定性证据，因此督政官会选择相信主角，波萨尼亚斯被拉下王位。

3. 根据任务指引在盖西翁村的港口附近找到波萨尼亚斯，此时跟随他的还有两名护卫，但等级都不是很高，先将两名护卫干掉后再去对付波萨尼亚斯。

4. 干掉波萨尼亚斯后触发一段剧情，其中有对话选项，记得选择“我会带德谟斯回来”，这是让德谟斯在结局中存活的先决条件之一。剧情完成后任务结束。



●奥德赛任务：皮洛斯之战

流程要点

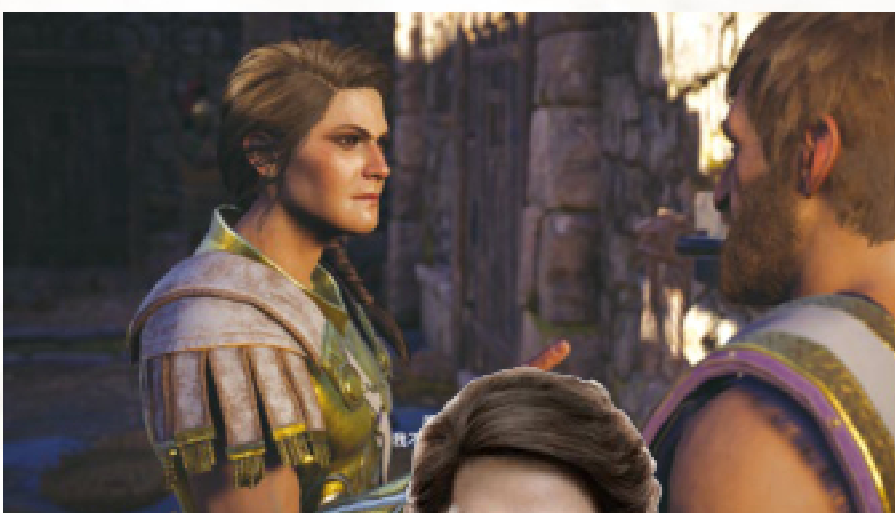
1. 前往皮洛斯的海滩与斯巴达军官交谈，之后进入战场。

2. 这场战斗不必认真打，中途就会触发主线剧情，剧情过后与德谟斯交战，注意这场战斗是必败的，之后再次进入一段剧情。

3. 剧情中会出现对话选项，选择“撑着点”，这也是达成完美结局的重要选项之一。

4. 再次进入一段剧情，与德谟斯对话时分别选择“这全是神教的错”、“神教在利用你”、“神教想要统治全世界”，这里的选项很重要，选错的话就会进入 BE。只要按照上述选项选择，如果接下来德谟斯对克勒翁说出“我不是你的傀儡”，那么他就会在结局中活下来。

5. 剧情完成后赤手空拳干掉前来杀你的杂兵，随后任务结束。





起义

●奥德赛任务：服刑期间

流程要点

干掉杂兵后观看一段剧情，随后揭露克勒翁的神教成员身分，任务结束。

●奥德赛任务：反抗势力

流程要点

1. 脱离监狱后前往伯里克利的住所与苏格拉底交谈。注意由于此时主角的身分是通缉犯，因此会有大量赏金猎人前来追杀你，在移动时最好注意他们的动向。

2. 与苏格拉底和反抗势力交谈后任务结束。

舆论

●奥德赛任务：我的演艺人生

流程要点

1. 在伯里克利的住所与亚里斯托芬交谈后前往忒斯庇斯的屋子，与屋内的雅典士兵对话后得到忒斯庇斯的情报，随后可以选择杀死或者不杀他（成为船员），这个选项没什么影响，可随意选择。

2. 在附近的小酒馆找到忒斯庇斯并与其对话，随后与雅典守卫发生争吵，这里可以选择给钱让他们离开，也可以直接干掉他们。

3. 背着喝醉的忒斯庇斯回到他的家中，任务结束。

●奥德赛任务：有趣的缪斯神话

流程要点

1. 完成“我的演绎人生”任务后接到此委托，前往指定地点与埃卡忒利涅对话。随后揭露神教成员“妙手”雷克森诺尔。

2. 根据指引找到雷克森诺尔，直接潜入到他的背后，用刺杀的方式消耗其大半血量，然后再发动攻击即可，注意要速战速决，否则等赏金猎人赶来的话会变得十分棘手。

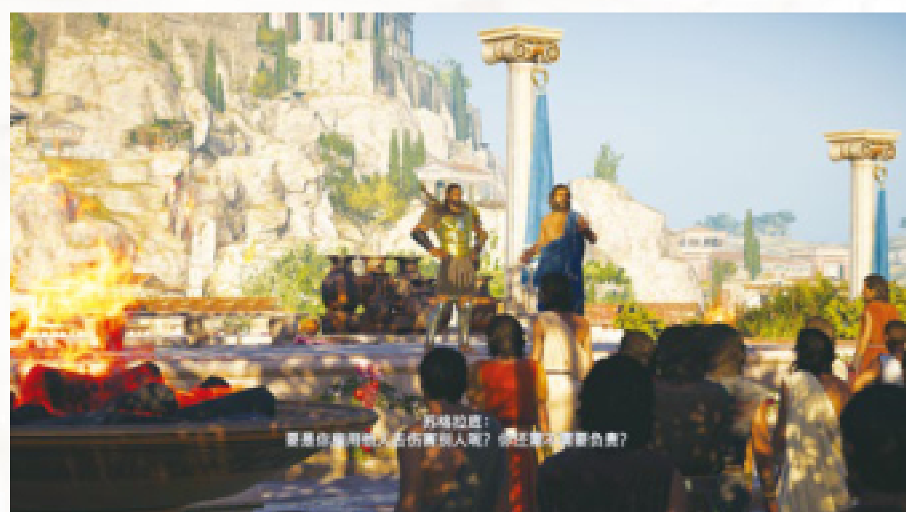
3. 杀死雷克森诺尔后向埃卡忒利斯复命，随后前往狄俄尼索斯剧院找到亚里斯托芬，任务结束。

●奥德赛任务：揭发真相

流程要点

1. 在伯里克利的住处与苏格拉底对话，随后前往雅典卫城寻找克勒翁贪腐的证据。

2. 卫城的守卫很多，同样不需要正面引发冲突，通过伊卡洛斯定位具体地点后只需绕到侧面，翻过城墙即可到达目标地点。



3. 分别调查克勒翁房间门口的泥土、客厅墙壁边的铲子以及隔间书桌上的书信，随后来到后花园找到一个上锁的箱子。

4. 通过屋顶绕到卫城的右边城墙，沿着墙面一路来到持有钥匙的守卫附近。

5. 将守卫刺杀后拿到钥匙，再次返回克勒翁住所的后花园，打开上锁的箱子，得到任务物品“克勒翁的莎草纸”。

6. 返回普尼克斯与苏格拉底对话，选择和他一同上台演说。接下来在演说台上只需选择附和苏格拉底演说的对话选项即可。（后面两个选项建议选“我会找大众”和“我会找新的领导人”）

7. 演讲成功后任务结束。

●奥德赛任务：骑士们

流程要点

在伯里克利的住所与苏格拉底和其他反抗势力交谈，期间的对话选项选择“我要去帮助布拉西达斯”，剧情完毕后任务结束。

安菲波利斯之战

●奥德赛任务：我们终将崛起

流程要点

1. 前往安菲波利斯与布拉西达斯交谈，之后和他一起前往战场。

2. 途中需要干掉一群来犯的雅典士兵，由于有不少斯巴达士兵帮忙所以没有太大难度，继续跟着布拉西达斯进攻雅典人营地，触发征服战。

3. 在征服战中杀掉几名队长级雅典士兵帮助斯巴达取得优势，随后便会自动进入一段主线剧情。

4. 剧情结束后追杀逃跑的克勒翁，在海滩上与其展开最终对决。这里的战斗是1V1，只要等级足够便不难取胜。之后进入一段处决剧情，各位可自己选择杀死克勒翁的方式。

5. 杀死克勒翁后任务结束。

归乡

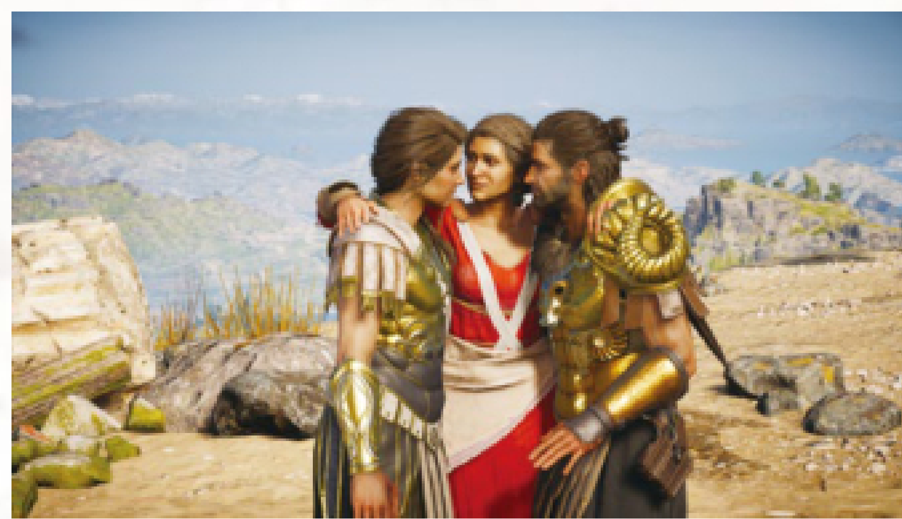
●奥德赛任务：一切的开端

流程要点

1. 前往目标地点与密里涅对话，在对话选项中选择“德谟斯说不定还活着”，随后和她一同前往悬崖边。

2. 到达悬崖边后与德谟斯展开对话，分别选择“神教是在利用你啊”、“我不想和你打”，之后便可触发一家人团聚的剧情。

3. 剧情结束后完成任务。



●奥德赛任务：在斯巴达的晚餐

流程要点

纯剧情任务，回到位于斯巴达的家便可触发剧情，如果之前所有重要的对话选项全部按照本攻略打的话，晚宴上便会出现密里涅、尼科拉欧斯、史坦托尔、阿利克西欧斯、卡珊德拉一家五口，这便是奥德赛线的完美结局。





全神话生物及关联任务流程攻略

斯芬克斯

最后的谜语

●奥德赛任务：斯芬克斯的学识

流程要点

1. 前往玻俄提亚与戈里耶亚斯对话，随后按照任务指示前往墨诺扣斯之墓寻找学徒。

2. 在目标地点会碰上一只精英级别的狮子，将它杀死后得到任务物品斯芬克斯的奖章，随后任务结束。

●奥德赛任务：唤醒神话

流程要点

1. 返回斯芬克斯的雕像所在处，通过冥想将时间调到夜晚后，将上一个任务“斯芬克斯的学识”中得到的斯芬克斯奖章安放在雕像上，即可召唤出斯芬克斯。

2. 猜中斯芬克斯给出的谜语后，任务结束。



斯芬克斯攻略指南

1. 斯芬克斯会要求主角回答 3 个谜语，然后在附近的石碑上一一激活自己的答案，如果答案全部正确，那么便能得到斯芬克斯所持有的神器，如果答案有一个错误，那么主角便会死亡。

2. 谜语的难度不高，稍微动动脑筋便能得出答案，同时谜语出现的顺序是随机的，每次存读档都会发生变化，下面给出斯芬克斯的全部谜语和答案，供各位读者参考。

3. 注意，即使在与斯芬克斯的对话中回答错误，但只要在石碑上激活答案时选择正确，依然可以赢得这场谜题试炼。

谜语	答案
什么东西可以飞奔却从不走路；有口却从不说话；有头却从不流泪；有床却从不睡觉？	河流
夜晚时，没人接来它们也会出现；白昼时，没人偷走它们却也遍寻不着。	星星
什么东西能让人死而复生；让你哭，让你笑，让你变年轻；在瞬间出生，却能持续一辈子？	回忆
春天时我会穿着华丽的服饰；夏天时穿上更多的衣服；当天气变得越来越冷，我会甩掉身上的穿着；冬天时则全裸出场。	树
从不休息，又从不静止不动；无声地从山丘移动到另一座山丘；它不步行，不跑也不快走；它不存在的地方很凉快。	太阳
有些人试着躲藏，有些人试图隐瞒；但时间会显现一切，我们总是会相遇。尽你所能猜测我的名字；等我真的拥有你时，我保证你会知道。	死亡
什么东西永远是老的，但有时又是新的；从不悲伤，但有时又阴郁苍茫；从不是空的，但有时又是满的；从不用推，而总是用拉的呢？	月亮
我用细线制作我的巢穴，蛰咬杀死我的猎物。	蜘蛛
什么东西很巨大，却从不长大；拥有看不见的根；又比树还高？	山
我像你的拇指一样小，在空气中相当轻盈。你或许在看到我之前就听得到我的声音，但请相信我就在那里	蜂鸟
我活着却没有气息；我不论是生是死都冷冰冰；我从不口渴，虽然我永远喝个不停。	鱼
这东西吞噬一切：飞禽，走兽，树木，花草；啃咬钢铁；磨碎坚硬的石头吃掉；杀死诸王，摧毁城镇；还能将高山击倒。	时间



米诺陶洛斯

迂回曲折的地方

●奥德赛任务：神话与米诺陶洛斯

流程要点

1. 在墨索拉的克诺索斯宫殿触发任务后，跟随阿尔多斯前往米诺陶斯的迷宫入口，触发剧情后返回地面。

2. 从阿尔多斯处接到数个任务，随后此任务结束。

●奥德赛任务：米诺陶洛斯与人类

流程要点

此任务包含以下数个支援任务，完成这些支援任务后即可结束此奥德赛任务。

■支援任务：周而复始

流程要点

1. 接到任务后前往目标地点“阿尔多斯的家”，与阿尔多斯的照顾者对话后得知老者的处境和位置。

2. 在菲斯托斯剧场找到并将老人释放。由于这个剧场有不少神教守卫且站位较密，可以在一个位置较为偏远的草丛中吹口哨引诱敌人一个个前来然后并将其刺杀，比较保险。

3. 护送老者离开菲斯托斯村后与之对话，随后结束任务。

■支援任务：回忆

流程要点

1. 在戈尔廷找到任务目标收藏家，与之对话后前往代达洛斯要塞背后的一个洞窟中找到并取得忒修斯的盔甲。

2. 注意洞窟中有一名队长级士兵看守，由于他的站位面向洞窟口，因此只能正面作战，把他的盾牌卸掉后便不难打了。

3. 拿到忒修斯的盔甲后任务完成。

■支援任务：水中之血

流程要点

1. 任务要求在章鱼湾调查“剑鱼”的下落，首先前往章鱼湾的“渔民的滩头”向渔夫们打听情报。

2. 直接找到靠近海边的一个渔民，和他对话完后会被几个渔民围攻，担心累计赏金的话也可以直接逃走。

3. 在附近分别完成“抓了又放”和“失落的阿尔卡洛科里斧”这两个支援任务后，根据任务指引前往“渔夫的指针灯”。

4. 在“渔夫的指针灯”使用伊卡洛斯定位到“剑鱼”的藏身处，随后进入藏身处找到“剑鱼”。

5. 从“剑鱼”口中得知米诺陶洛斯迷宫的事情后与其展开战斗，杀死他后任务结束。

■支援任务：抓了又放

流程要点

1. 接到任务后前往阿纳菲的西海岸寻找渔民的丈夫。
2. 在阿纳菲船难残骸附近找到被抓走的渔夫，将他从海盗手中解救下来。
3. 载着渔夫返回章鱼湾，途中会遇到一些海盗，可以选择不打，放下帆加快速度甩开即可。
4. 将渔夫交给其妻子后，从前者口中获得有关剑鱼的情报，随后任务结束。

■支援任务：失落的阿尔卡洛科里斧

流程要点

1. 从章鱼湾波塞冬神殿的女祭司处接到任务后，根据指引前往目标地点寻找抢走斧头的强盗。
2. 通过伊卡洛斯定位到阿尔卡洛科里洞窟后，潜入洞窟一路往前走来到最深处，即可在宝箱旁边的桌上找到失窃的斧头。
3. 洞窟内的强盗数量不算太多，一路打过去也没有太大的问题。
4. 将斧头带给女祭司后得到“剑鱼”的情报，随后任务结束。

■支援任务：寻求答案

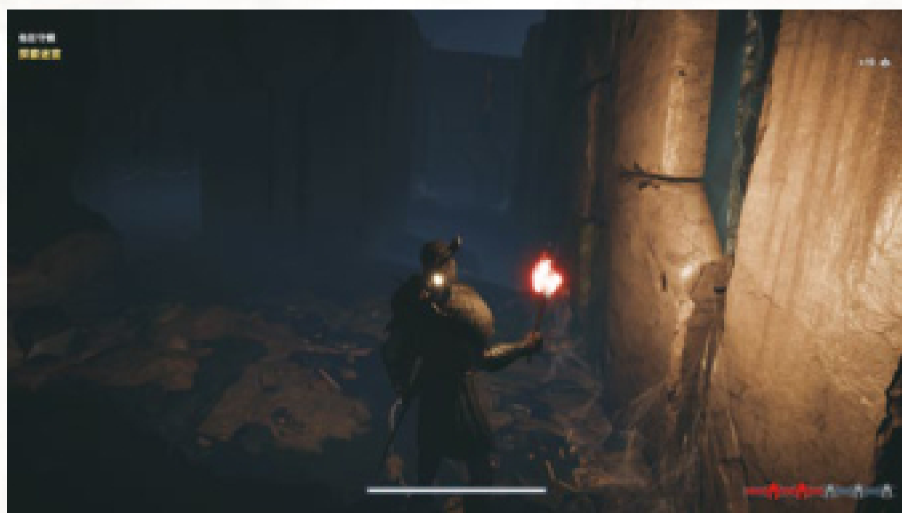
流程要点

1. 完成之前所有的支援任务后便会自动接到此任务。
2. 返回阿尔多斯的所在处与其对话，得到打开米诺陶洛斯迷宫的圆盘，随后任务结束。

●奥德赛任务：他在守候

流程要点

1. 在克诺索斯宫殿使用圆盘钥匙打开迷宫后，一路跟着忒修斯留下的绳子走便能找到小男孩的父亲的遗体，从其身上找到遗物指环。
2. 迷宫本身并不难，注意在返回时选择另一条路，同时要留意途中的墙壁上有一些可攀爬点，那里便是正确的道路。
3. 脱出迷宫后，便可开始和米诺陶洛斯展开战斗。战斗结束后返回地面与小男孩对话，将其父亲的遗物交给他后任务结束。



▲米诺陶洛斯的迷宫。

米诺陶洛斯战斗指南



1. 米诺陶洛斯在第一形态下会使用踩踏震地攻击，这是一个圆形的范围伤害，无法用闪避来躲，看到它身体变红时最好躲远一点。
2. 第二个攻击手段是类似于蛮牛冲撞，拿头上的角来顶主角，这招的攻击范围有限，可用闪避来躲过去，但由于准备动作很少，容易让人防不胜防。
3. 当米诺陶洛斯的血量损失过半后便会开启第二形态，在第二形态下它的攻击速率和范围都要比原来快很多，挥斧的动作也会变成三连段，但招式大抵没有变化，因此只需在三连段时注意闪避即可。

独眼巨人

前置角色任务：恩培多克勒

★恩培多克勒角色任务：神一般的存在

流程要点

1. 在基西拉岛上找到委托人与之对话，接到委托后使用伊卡洛斯定位恩培多克勒所在的地点。
2. 前往穆雷克斯要塞找到并释放恩培多克勒，这个要塞的地形较为复杂且有不少草丛，推荐进行潜入。
3. 解救恩培多克勒后，跟随他前往他的雕像，随后任务完成。

★恩培多克勒角色任务：吾恶紫臭

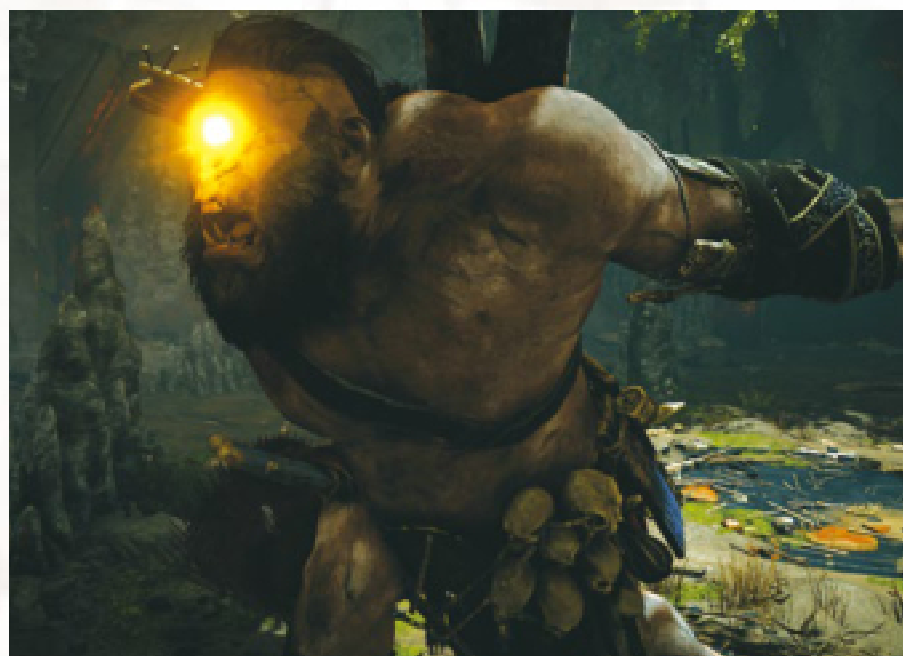
1. 前往任务目标地点附近，使用伊卡洛斯定位小偷的位置。
2. 小偷会带着一两个随从在街上大摇大摆地散步，对主角的靠近也不会有防备，因此可以直接走过去将他刺杀并且拿到圆盘。
3. 返回恩培多克勒处将圆盘交给他，随后任务完成。

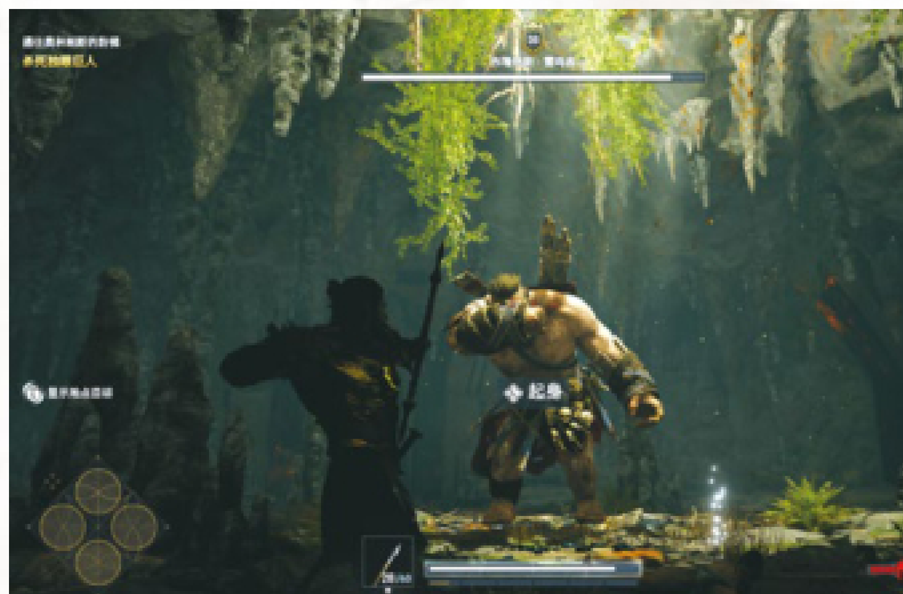
井蛙之见

●奥德赛任务：通往奥林帕斯的阶梯

流程要点

1. 根据任务指示前往遗世岛屿（锡斯维岛）找到恩培多克勒。从遗世岛屿的洞窟水下抵达目标地点后与恩培多克勒对话。
2. 将圆盘插入开关后开启通往奥林帕斯的大门。随后与独眼巨人布隆特斯·雷鸣者交战。
3. 打败独眼巨人后取得第一文明神器，随后任务完成。
4. 注意在返回时要从独眼巨人所在洞窟入口的侧面出去，原路返回是无法成功脱出的。





独眼巨人战斗指南

流程要点

1. 独眼巨人的眼睛是其弱点，可拉开距离用弓箭瞄准眼睛射击，当眼睛被命中一定次数后，便能让其硬直一段时间。不过对方经常会用手臂遮住眼睛，出现这种状况时便可直接上去近身肉搏。

2. 在第一形态下独眼巨人主要有冲撞和震碎天花板上的石头这两种攻击方式，在看到他抬脚时便要往左右方向闪避，避免被掉落的石头砸出硬直。冲撞由于独眼巨人的移速较慢比较好多，建议这里多试试完美闪避。

3. 在第二形态下，独眼巨人会拿出一根石头棒子，攻击方式也变成了挥舞武器进行攻击。拿到武器后，独眼巨人会使出一招大回旋，这招的伤害和范围都比较高，因此需要特别注意，在看到他转身时立即进行躲避。

4. 天花板上的石头在独眼巨人的第二形态下掉落的频率和范围要高很多，因此要注意随时保持移动，针对其移动和转身速度慢的特点，溜到其背后打出暴击是一个比较实用的攻击方式。

梅杜莎

群蛇之影

●奥德赛任务：浪漫石头园

流程要点

1. 在勒斯珀斯岛西南部的埃瑞索斯与布莉丝对话，随后帮助她干掉周围的暴民。

2. 暴民人数较多，可以利用悬崖地形优势将他们一个个踢下去摔死。

3. 再次与布莉丝对话跟随她前往勒斯珀斯岛深处的恐怖遗迹。任务结束。

●奥德赛任务：爱情长影

流程要点

与布莉丝对话，随后跟随她前往扭曲邪灵的巢穴（石化神殿）后任务结束。

●奥德赛任务：曲折请求

流程要点

此任务需要完成以下三个支援任务后才能完成，其中前两个任务完成后才会出现第三个任务。

■支援任务：为难阿尔忒弥斯

流程要点

1. 根据任务指引前往位于希俄斯岛的猎人营地，使用伊卡洛斯会定位出三个山洞，这些山洞里安放的物品是随机的，只有其中一个山洞才是圆盘钥匙真正的所在地。

2. 如果之前做完阿提密斯之女任务线，并且在最后一个任务中选择成为新一任的阿提密斯之女的话，这个猎人营地的守卫便不会对你发动攻击，否则就老老实实潜行吧，注意山洞里有熊守卫。

3. 在山洞中拿到圆盘钥匙后任务结束。

■支援任务：重矛出击

流程要点

根据任务指引前往勒斯珀斯岛最高峰上的波塞冬神殿，与那里的佣兵对话和展开战斗。由于是单挑，只要多用防反和破盾技能的话难度并不高，干掉那名佣兵后得到长矛，随后任务结束。

■支援任务：幸福之钥?

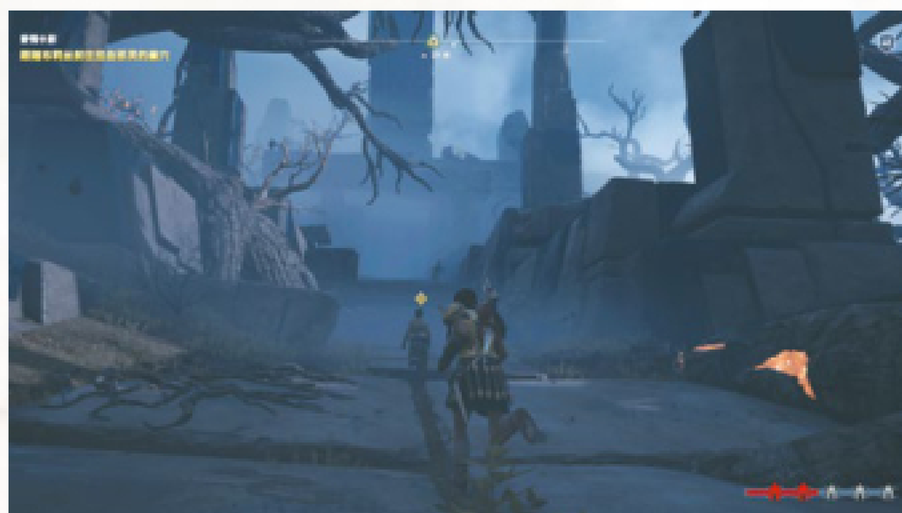
流程要点

1. 回到石化神殿和布莉丝对话后任务结束。

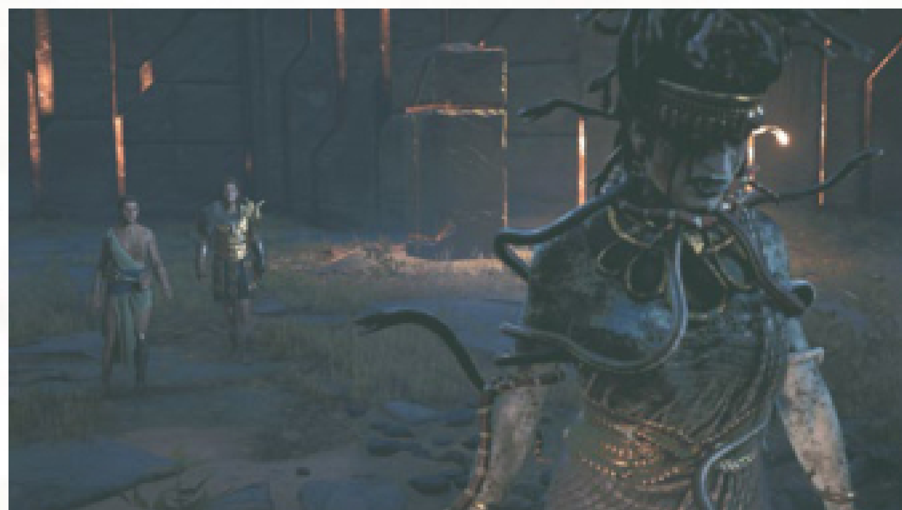
●奥德赛任务：扭曲邪灵

流程要点

使用圆盘钥匙开启扭曲邪灵的巢穴，一路走到深处开始与梅杜莎展开战斗。战斗结束后即可拿到第一文明神器，任务结束。







梅杜莎战斗指南

1. 梅杜莎最有威胁的攻击方式是发射石化光线，如果不及时躲避的话便会造成行动迟缓、防御力下降等负面影响。在发射石化光线之前，梅杜莎会以一个很大的角度将头向后仰，看到这一幕便要躲在场地内的石柱后面，避免被石化光线射中。此外，在躲在石柱后面时，可以使用弓箭朝正在发射石化光线的梅杜莎射击，如果瞄准头部的话，暴击几率很高。

2. 梅杜莎有时会释放一个护罩将自己包围起来，然后召唤出数名石化士兵，在石化士兵攻击你的同时，梅杜莎也会不时释放石化光线，十分棘手。面对这种状况，首先要将石化士兵引到石柱后方，确保在战斗时不受石化光线的干扰，同时注意装备上“混沌之环”、“狂袭弓之击”这种范围伤害技能对敌。

3. 梅杜莎的最后一个攻击方式是虚化后的连环斩击，这招在第二形态时最常用，且招与招之间的间隔很短。由于它移动的速度接近瞬移，因此在发动此招时尽量保持持续闪躲状态，等它离远了用弓箭进行反击，或者等到招式结束后再发起攻击。

全支线任务流程指南

攻略说明

本作的支线任务与《起源》相比不仅数量更多，且完成度和内容都要丰厚许多。除了以感叹号的形式标注出来的支线任务外，还有每日任务、限时任务、悬赏任务、海战任务等多种多样的任务等待玩家去完成。鉴于后面提到的这些任务刷新几率不固定，且内容相对简单，因此不在本攻略涉及的任务范围之列。本攻略将以感叹号标注出来的主要支线任务为主，顺便也会包含一些比较有意思的限时任务，推荐各位读者在游戏中去尝试。

此外，本作的支线任务主要分为地区任务和角色专属任务，这两种类型的任务顺序并不固定，有些干脆则是互相纠缠在一起，因此为了更方便各位查阅，下文的攻略将以地区作为划分支线任务的依据，而如果遇到角色专属任务，则会在标题中标注出来。

注：有一部分支线任务在上文的四只神话生物攻略中已经涉及，这里就不再重复列出。

凯法隆尼亚群岛

●跟着木头走

流程要点

1. 在德鲁希拉处接到任务后，前往伏击地点展开调查。

2. 分别调查附近的尸体、推车以及路面的脚印，随后呼唤伊卡洛斯定位强盗的具体位置。

3. 前往木材造船厂，注意最好在树林中提前干掉附近游荡的野狼，否则很容易导致潜入失败。

4. 干掉全部敌人后，在造船厂的宝箱内拿到木材后回去找德鲁希拉复命，随后任务结束。

●来航船只

流程要点

1. 在凯法隆尼亚岛南部的克雷普托斯湾找到达佛斯，从他那里接到委托。

2. 注意，如果之前在主线任务“重大突破”中将作为人质的弟弟误杀后，达佛斯便会十分生气，导致此任务直接失败。建议先做完这个任务后再去做主线任务。

3. 前往旁边的克雷斯托普湾营营救达佛斯的弟弟，目标地点守卫较多，并且由于任务目标被关在海边的笼子里，建议从靠海的一侧潜入营救人质。

4. 将人质营救出来后回去找达佛斯复命，随后完成任务。

●众神脚步之中

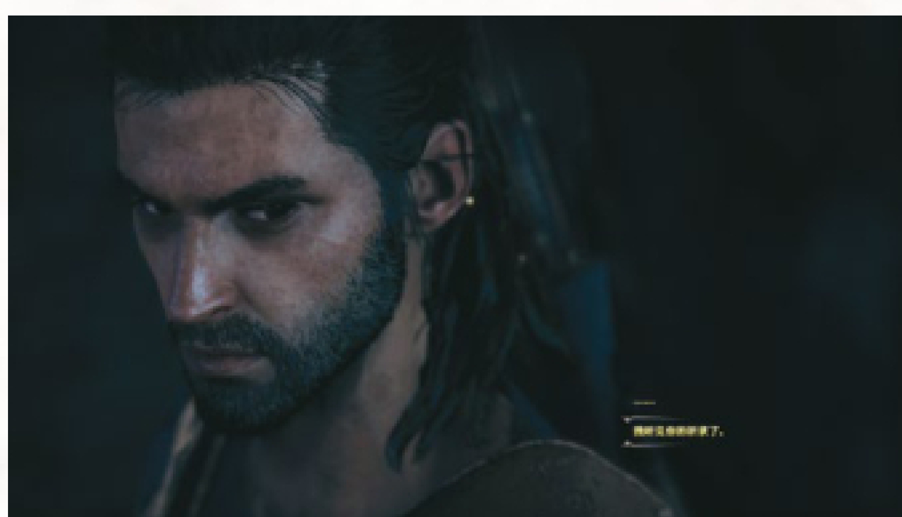
流程要点

1. 在宙斯神殿中找到女祭司，从她那里接到寻找凯法洛斯之矛的委托。

2. 使用伊卡洛斯定位长矛的具体位置后，穿过水下通道，进入梅利萨尼洞窟内部。

3. 在洞窟最深处的宝箱内找到凯法洛斯之矛，注意宝箱旁有两名守卫需要解决。

4. 回去找女祭司复命，此时可以选择将长矛交给祭司也可以选择不交给她，不交给她的话便能得到一件对于游戏初期来说不错的装备。



●漂泊鲨鱼

流程要点

1. 在凯法隆尼亚岛西北部接到任务后，前往群岛南部的水下遗迹“宙斯之岛”。

2. 遗迹的周围会有不少鲨鱼，贸然下水的话可能会被围攻，正确的做法是站在露出水面的柱子上，用弓箭先将这些鲨鱼射死后再下水打开宝箱。

3. 拿到项链后返回至委托人处，任务结束。

●饥饿众神

流程要点

1. 在群岛中部的卓嘎拉提洞窟口从委托人处接到任务。随后进入洞窟，一路来到位于最深处的一座雕像前。

2. 分别调查雕像及其背后墙壁上的裂缝，然后通过裂缝探索墙后的区域。

3. 接下来会遇到不少在此处躲藏的士兵，由于他们几乎不会聚集在一起，并且每一个都会站在草丛旁边，因此在一路上只需注意躲草丛，便能将他们逐一刺杀。

4. 干掉全部敌人后注意在附近寻找宝箱，从中得到供奉的物品后原路返回，在雕像处会触发一段新剧情，此时如果选择开口说话，便能接到一个新支线任务“慈悲众神”。

5. 回到洞窟口找到委托人复命，任务结束。

●慈悲众神

流程要点

1. 在支线任务“饥饿众神”中触发任务后，前往萨弥找到任务目标的家。



2. 分别调查附近损坏的推车、装着果实的篮子后将在“饥饿众神”中得到的供奉物品放在一个空篮子里。任务结束。

●佣兵工作

流程要点

1. 从萨弥的消息板上即可接下此任务。任务要求取得 2 张野狼的毛皮。

2. 直接前往远离城镇的野外便能轻易找到野狼，因此要得到 2 张野狼的毛皮并不难。

3. 收集齐野狼的毛皮后将其交给委托人即可完成任务。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

小奥德萨

流程要点

1. 在主线任务“佩涅罗珀的圣裹布”中，可以顺便在奥德修斯的宫殿中救出一位名叫奥德萨的女性，救出她后便会触发此任务。

2. 护送奥德萨前往目标地点，只要你在主线中将奥德修斯的宫殿中的敌人全都清光，一路上便不用和敌人躲躲藏藏。

3. 再次护送奥德萨回到她的船上，与之对话后任务结束。

铁拳塔洛斯

流程要点

1. 任务内容是杀死凯法隆尼亚群岛上的佣兵塔洛斯，由于这是玩家遇到的第一个佣兵，如果等级没有超过他的话打起来会比较痛苦。

2. 在等级低时强行做这个任务的话建议先埋伏在塔洛斯的必经之路上，等他经过时对其发动刺杀，接着再掏出弓箭放风筝。当然，对自己的战斗技巧比较自信的玩家也可以利用防反和闪避这两招来为自己创造输出空间。

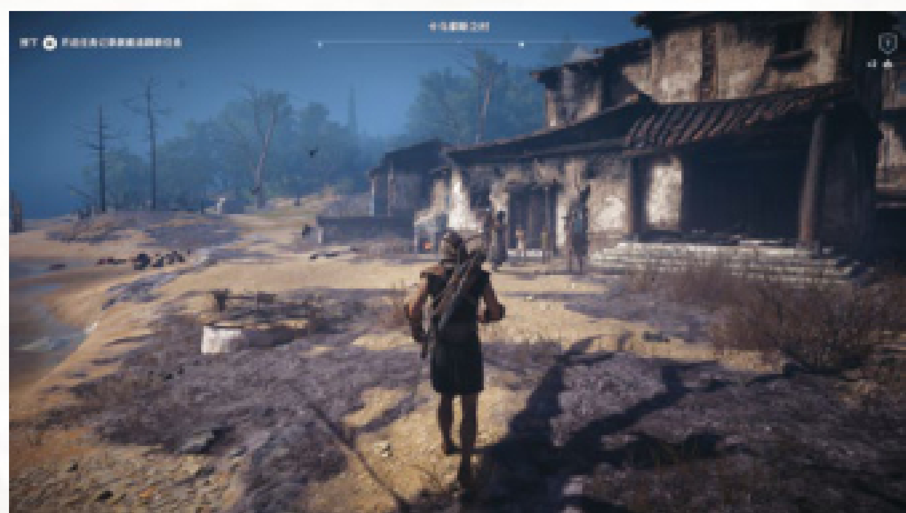
血热病

流程要点

1. 必须先完成这个任务再离开凯法隆尼亚群岛，否则该任务不会再次触发。

2. 前往凯法隆尼亚岛上的卡乌索斯村，发现这里爆发了瘟疫，一群祭司想要杀死作为病原体的村民。

3. 在对话剧情中需要选择是否杀死村民以阻止瘟疫的蔓延，如果选择不杀的话就得和祭司发生战斗并杀死这些祭司，如果选择放手不管的话村民就会死亡。这两个选项会对凯法隆尼亚岛的未来状况产生影响，如果放村民走的话，凯法隆尼亚岛在之后便会爆发全面性的瘟疫，而如果杀死这些村民的话便不会令瘟疫蔓延。这是一个道德困境，但对主线剧情没有什么影响，各位读者凭自己的喜好选吧。



墨伽里斯

局部控制

流程要点

1. 在提里波底斯科斯的征用林地接到委托后分别调查被麻布盖住的尸体、倾覆的补给车以及左边的绿色水晶碎片。

2. 与多利欧斯对话后利用伊卡洛斯找到小偷的所在地

3. 与洞窟里的平民对话，此时会出现对话选项，选择带有红色双剑标志的激进选项会直接将他们杀死，而其他选项则会放过这些可怜的平民。

4. 回去找多利欧斯复命，任务完成。

失落的地图

流程要点

1. 在墨伽里斯的巴盖地区接到任务后前往目标地点附近，使用伊卡洛斯定位小偷的所在地。

2. 找到小偷后发现其被两个强盗绑住了，解决掉强盗后与小偷对话，可以选择放他走也可以选择直接杀死他，对后续剧情无影响。

3. 将石板交还给斯巴达军官即可完成任务。

猎杀伊卡诺斯

流程要点

1. 在提里波底斯科斯的征用林地的多利欧斯处接到杀死佣兵伊卡诺斯的委托。

2. 前往墨伽拉城西边的军事化墨伽拉神殿找到“狡诈者”伊卡诺斯，由于军事化的墨伽拉神殿建在悬崖之上，因此可以故意将伊卡诺斯引诱至悬崖边，然后使用“斯巴达踢击”将其踢下悬崖摔死。

3. 返回多利欧斯处复命，任务结束。

因公受伤

流程要点

1. 在巴盖海岸的西边与一名水手对话，随后支付给他 50 德拉克马即可完成任务。

另一天的另一头狼

流程要点

1. 在墨伽拉的消息板上接到任务后，前往城市东边与艺术家对话。

2. 前往任务指定地点猎杀野狼，可以先将野狼聚集在一起，然后打碎篝火旁的红色瓶子，野狼便会受到大量燃烧伤害。

3. 杀死全部野狼后回去找艺术家复命，随后任务完成。



沼泽的法外之徒

流程要点

1. 注意这是一个限时任务，需要到墨伽拉的消息板上接受任务。

2. 接到任务后在巴盖与作家对话，随后前往格拉涅亚山，在格拉尼亚要塞正门的右下方找到一个山洞，进入山洞后一路来到深处。

3. 山洞内只有两名强盗，干掉他们后便可以回去找作家复命，注意在对话时记得邀请她上船。

鱼与熊掌

流程要点

1. 接到任务后将补给品运送到目标地点，随后完成任务。

家族磨难

流程要点

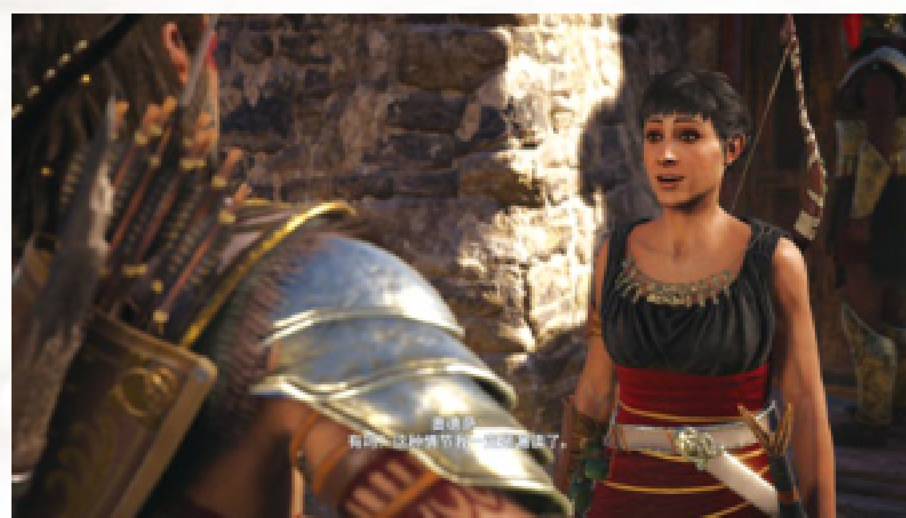
1. 在墨伽拉城的东边找到奥德萨与其对话并接到委托后，分别前往三处目标地点采集草药。

2. 使用伊卡洛斯定位目标地点后杀死附近的野狼即可取得草药。

3. 拿到草药后前往街贩处取得混合药剂（需支付 50 德拉克马），返回奥德萨的家。

4. 杀死前来追杀奥德萨的伏击者，从伏击者身上得到字条。

5. 与奥德萨对话后完成任务。



实话

流程要点

1. 前往位于墨伽拉城西边的领袖官邸，在位于二楼的两个房间内展开调查。

2. 分别调查两个房间内的四封信件，随后返回奥德萨的家与其对话。

3. 在对话的最后可以邀请奥德萨成为船员，随后完成任务。

糟糕的罗曼史

流程要点

1. 在墨伽拉城内接到委托后前往东边城外的目标地点，将作为任务物品的袋子交给一名士兵后任务即可完成。

愚蠢的贼

流程要点

1. 在帕诺尔莫斯东南部的一个营地内与委托人铁匠对话，随后与数名伏击的盗贼交战。

2. 这场战斗中委托人铁匠大概率会被杀死，不过不要紧，杀光盗贼之后任务也能够完成。

●支援军队

流程要点

1. 在消息板接到任务后与委托人对话，随后按照要求去往指定地点猎杀野狼。

2. 杀死野狼后回去找委托人复命，在对话选项中可以让对方加入成为你的船员。



●波斯王子

流程要点

1. 在墨伽拉城与阿尔塔薛西斯对话，随后接到前往 5 个希腊世界著名景点的委托。由于这些景点在地图上都有标注，因此不在攻略中详细说明。

2. 拜访完全部景点后找阿尔塔薛西斯复命，与其对话后会出现几名来自波斯的追兵，这时可以选择是否要杀了波斯王子为祖父报仇，还是帮助他摆脱波斯的追捕。笔者推荐选择后者。

3. 干掉波斯的追兵后再次与阿尔塔薛西斯对话，根据他提供的线索前往萨拉米斯岛寻找宝藏。

4. 在萨拉米斯岛上的埃阿斯圣殿遗迹中找到特米斯托克利的宝藏后任务结束。



佛基斯

●船员失踪中

流程要点

1. 在海边找到委托人洁戎，从她那里接到寻找船员的委托。

2. 前往圣战之丘附近的海湾，使用伊卡洛斯定位水下的沉船后潜入水中寻找失踪的目标。

3. 注意水中游荡着鲨鱼，可站在附近水面上的小船使用弓箭将它们干掉后再下水。

4. 下水之前可以使用伊卡洛斯把水中宝箱的具体位置定位出来，避免在水下抓瞎的同时，还能顺便完成此处的地点任务。

5. 剩余两个宝藏位于岸边的布利斯兵营中，这个兵营的敌人实力比较强劲（相对于游戏前期来说），因此若没有把握能够将精英级敌人一击刺杀，还是直接冲进去抢走目标宝藏后骑马逃跑为好。

6. 返回洁戎的所在处，将宝藏交给她后便可以邀请她上船，随后任务完成。

●抛下等死

流程要点

1. 在基拉岛城和委托人对话，了解到他是厄尔皮诺的兄弟。此时若选择“我杀了厄尔皮诺”，那么该任务便会直接失败，选择说谎便可以接到任务。

2. 前往目标地点弓箭手营地，这里的敌人会使用火箭，尽量用刺杀将他们的数量削弱，否则一旦受到围攻便很麻烦。

3. 前往下一个强盗营地，这里的敌人会使用毒箭，和前一个弓箭手营地一样，先躲在附近的草丛中使用刺杀的方式削减敌人的数量，等到只剩下一两名敌人时再发起正面进攻。

4. 解决全部营地后返回任务委托人处复命，随后任务结束。

●年龄不是问题

流程要点

1. 在德尔菲的圣殿与一名老妇人对话，随后在附近的帕尔那索斯山中分别寻找和猎杀一只熊和鹿。

2. 在野外鹿较为常见，而熊的数量稍少，可以使用伊卡洛斯在空中进行标记，这样更容易发现目标。

3. 不一定非得要猎杀帕尔那索斯山上的熊和鹿，在其他地方也可以完成任务。

4. 收集完指定的任务物品后，返回德尔菲的圣殿交给老妇人，随后即可完成任务（选择浪漫选项有惊喜）。



●佛提乌的提前退休

流程要点

1. 在德尔菲的圣殿与佛提乌对话接到任务，前往其指定的地点寇拉凯恩洞窟进行探索。

2. 洞窟内有数名祭司看守，注意利用草丛将他们逐个刺杀，随后在一名祭司的尸体上得到蓝宝石的下落。

3. 前往德斯菲那要塞，使用伊卡洛斯定位蓝宝石的位置后进行潜入。

4. 在潜入前注意根据蓝宝石的位置规划好路线，选择一条看守较少的道路。

5. 如果只追求完成任务的话拿到蓝宝石即可直接往要塞外面逃跑，不用管是否被发现。

6. 返回并将蓝宝石交给佛提乌后任务结束。

●阿尔忒弥斯之女

流程要点

1. 在阿尔忒弥斯神殿附近找到达芙涅并与其对话，随后按照她的要求前往目标地点猎杀卡吕冬伊安野猪。

2. 在猎杀野猪之前，建议提前在武器上铭刻对动物伤害加成的铭文，提升战斗效率。

3. 卡吕冬伊安野猪的主要招数是冲撞以及召唤小野猪，其中召唤小野猪这招会对战斗造成很大的干扰，建议使用“狂袭弓之击”优先将小野猪干掉后再来对付卡吕冬伊安野猪。在战斗过程中，卡吕冬伊安野猪使用冲撞技能时要注意闪避，建议在闪避时有意识地去触发完美闪避，这样产生的子弹时间对接下来的攻击输出十分有利。同理，刺客系技能“时间延缓”在这场战斗中也会派上很大的用处。

4. 杀死卡吕冬伊安野猪后回去找达芙涅复命，任务结束。

小贴士：在战斗时尽量不要被打出战斗区域，否则野猪便会自行回血，得不偿失。



★阿尔忒弥斯之女角色任务：女神的狩猎

流程要点

1. 完成地区任务“阿尔忒弥斯之女”即可触发此任务。此任务包含 7 个传奇生物的猎杀支援任务，只有当所有支援任务完成后，此任务才会随之结束。

■支援任务：克罗柯塔鬣狗

流程要点

1. 根据任务指引前往基西拉岛的南部地区猎杀传奇生物克罗柯塔鬣狗。

2. 克罗柯塔鬣狗的主要攻击手段是超高速冲刺以及啃咬攻击。由于对方冲刺的速度过高，在战斗过程中不太容易拿捏好完美闪避的时间，因此建议等待猎狗冲刺结束后再上前进行输出。注意，当克罗柯塔鬣狗将你按在地上啃咬时，需要快速按下 X/□键挣脱，否则便会持续扣血。

3. 杀死克罗柯塔鬣狗后将毛皮拿给达芙涅后，任务结束。

小贴士：此任务完成后会解锁一个新的箭种：夺命箭。



■支援任务：克里特公牛

流程要点

1. 根据任务指引前往墨萨拉沃野战场西边的湿地猎杀传奇生物克里特公牛。

2. 克里特公牛的主要攻击方式是使用头上的双角进行攻击，除此之外还会在原地进行甩尾，攻击进入一定范围内的敌人。

3. 对付克里特公牛最安全的做法是绕到它的背后避开它的双角，同时还能打出暴击伤害，但由于对方动作很灵活，因此在正常情况下很难成功绕后。这时如果发动“时间延缓”技能便能在很大程度上帮助玩家进行绕后操作，等延缓的时间效力消失后便拉开距离，使用弓箭对其射击以积攒肾上腺素槽，如此几个循环下来便能杀死克里特公牛。

4. 杀死克里特公牛后回去找达芙涅复命，任务结束。



■支援任务：刻律涅牝鹿

流程要点

1. 根据任务指引前往优卑亚岛的西北部猎杀传奇生物刻律涅牝鹿。

2. 刻律涅牝鹿的主要攻击方式和克里特公牛一样，用头上的角进行攻击，但与克里特公牛不同的是，只有被它头上的角正面命中时才会扣血，而如果只是被扫到的话则不会扣血。刻律涅牝鹿还有一个特点是当它用角砸向面前的地面时，如果此时它正处于沼泽之中，头上的角便会陷入泥泞中动弹不得，此时便是攻击它的好时机。建议利用好这点，故意卖出破绽来引诱它陷入泥泞之中，从而获得更好的输出环境。

3. 杀死刻律涅牝鹿后回去找达芙涅复命，任务结束。



■支援任务：卡尔利斯忒熊

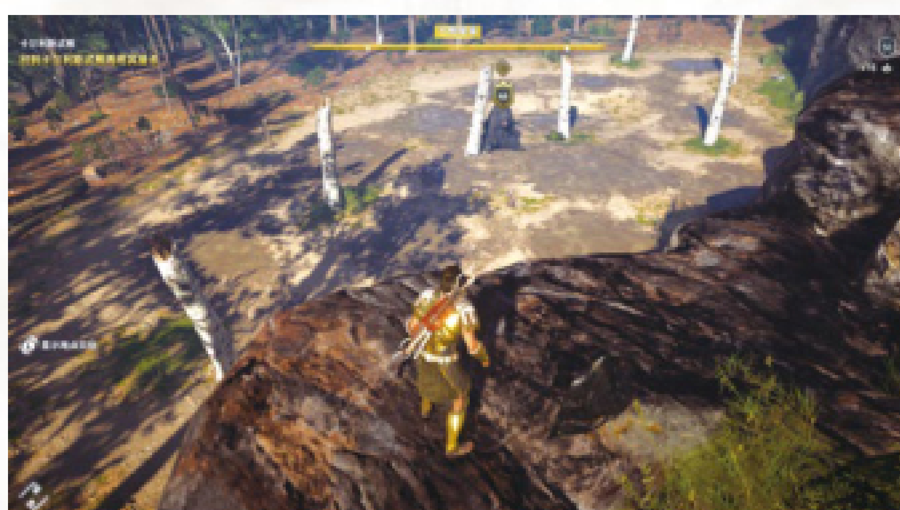
流程要点

1. 根据任务指引前往阿卡德亚地区与阿尔戈利斯地区的交界处猎杀传奇生物卡尔利斯忒熊。

2. 卡尔利斯忒熊的主要攻击方式和普通的熊差不多，但由于体型巨大，因此攻击的判定范围更广，伤害也更多。在和卡尔利斯忒熊对战时一定注意不要贪刀，永远保持在它的侧面或者后面进行攻击。此外，由于卡尔利斯忒熊的招式都比较缓慢，因此也可以尝试多触发完美闪避来提升进攻效率。

3. 杀死卡尔利斯忒熊后回去找达芙涅复命，任务结束。

小贴士：如果按照攻略的顺序猎杀传奇生物的话，在击败卡尔利斯忒熊后回去找达芙涅便会触发浪漫剧情（应该是只要累积选择了3次以上的浪漫选项便能触发）。



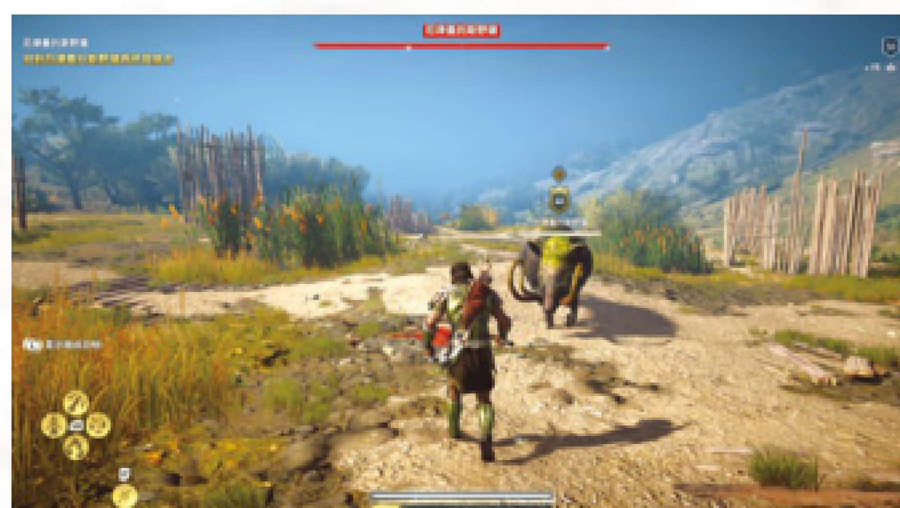
■支援任务：厄律曼托斯野猪

流程要点

1. 根据任务指引前往厄利斯北部猎杀传奇生物厄律曼托斯野猪。

2. 除了野猪的通用攻击方式冲刺和甩头等动作外，厄律曼托斯野猪还会向四周释放毒气。虽然这些毒气毒不死人，但若是没有准备的话很容易就会让毒气将自己的血量压到一个很低的水平，如此一来战斗的容错率就小了很多。而对付这些毒气的最佳办法是将战士技能“重振旗鼓”升至满级，便能在回血的同时解除受到的中毒效果。除此之外“阿瑞斯的战吼”也是一个保命＋强攻的绝佳技能，用来在厄律曼托斯野猪的毒气中保命效果很好。

3. 杀死厄律曼托斯野猪后回去找达芙涅复命，任务结束。



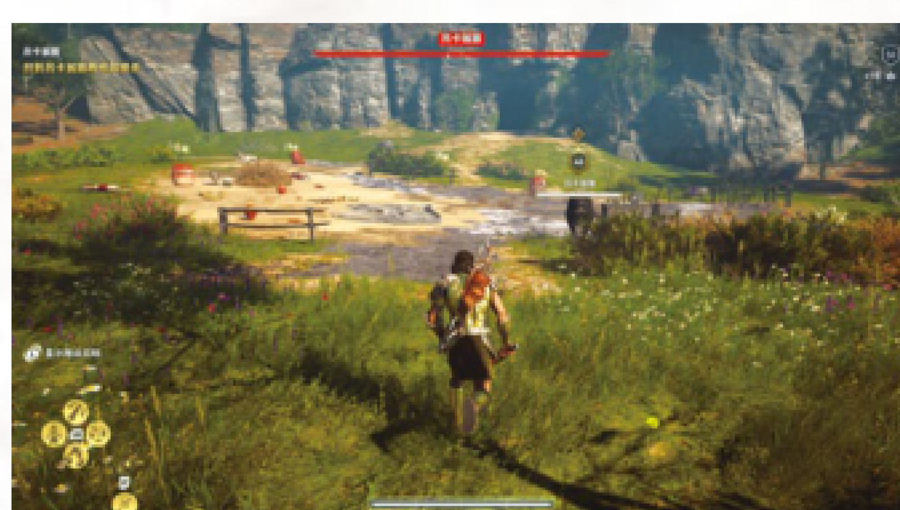
■支援任务：吕卡翁狼

流程要点

1. 根据任务指引前往拉科尼亚东南部猎杀传奇生物吕卡翁狼。

2. 吕卡翁狼的主要攻击方式是用嘴发动撕咬攻击以及召唤群狼，和对付卡吕冬伊安野猪一样，玩家在近身战斗时要注意保持在侧面进行攻击，防止被吕卡翁狼连续咬中；面对召唤出来的群狼，看准时机使用“狂袭弓之击”将它们一次性清理干净。注意以上两点，吕卡翁狼便不难对付了。

3. 杀死吕卡翁狼后前往希俄斯岛找达芙涅复命，任务结束。



■支援任务：涅墨亚狮子

流程要点

1. 前往阿尔戈利斯地区南部猎杀传奇生物涅墨亚狮子。

2. 在开始战斗前，最好站在周围的悬崖上，射死涅墨亚狮子周围的其他狮子，之后再下场与它单挑。涅墨亚狮子的攻击十分迅速，且伤害较高，处在它的正面时要注意闪避。基本打法还是和吕卡翁狼一样，移动到它的侧面或者后方进行攻击，必要时可配合“时间延缓”技能来改善输出环境。

3. 杀死涅墨亚狮子后回去找达芙涅复命，任务结束。



●阿尔忒弥斯的要求

流程要点

1. 完成“女神的狩猎任务”后再次与达芙涅对话，被告知需要与她进行生死战来确认下一任阿尔忒弥斯的继承人。

2. 如果之前触发过浪漫剧情的话便可以避免这场战斗，但女猎人们将会永远对你抱有敌意；如果在生死战中杀死达芙涅，那么主角便会成为新一任阿尔忒弥斯继承人，可以自由出入女猎人的村庄，这在做其他支线任务时会轻松不少。

3. 做出选择后任务结束。



■支援任务：诅咒事故（限时任务）

流程要点

1. 从莱拉伊亚的消息板上接到任务后和附近的女巫对话，在对话时会出先两条完成任务的方式：一个是取回任务物品，另一个则是杀光任务物品附近的强盗。

2. 两种方式都能完成任务，但考虑到完成效率，本攻略采用第一种方式。当然你也可以在取回任务物品的同时杀光强盗，所得到的任务报酬是一样的。

3. 回去找女巫复命即可完成任务。

★吕卡翁角色任务：帮助一名医者

流程要点

1. 主线任务必须要到“记忆苏醒”以后才会出现此任务。

2. 在德尔菲城郊与吕卡翁对话后前往指定地点为其收集 5 株风茄草药。目的地附近有许多野狼，注意先将它们解决掉后再去找草药，否则会对收集造成阻碍。

3. 草药的位置虽然没有标注，但一般在小溪沿岸，不会离开小溪太远，所以沿着小溪一路搜过去便能完成收集。

4. 返回吕卡翁处复命，然后前往指定地点将熬好的药交给村民，再次返回吕卡翁处与其对话即可完成任务。

★吕卡翁角色任务：往日罪孽

流程要点

1. 跟随吕卡翁一路来到他祖母的住处，分别调查院子内部碎掉的陶片、屋子左边燃烧的灰烬以及在屋子正门右边闲逛的农夫即可获得与吕卡翁的祖母有关的线索。

2. 获得线索后与吕卡翁对话，随后任务结束。

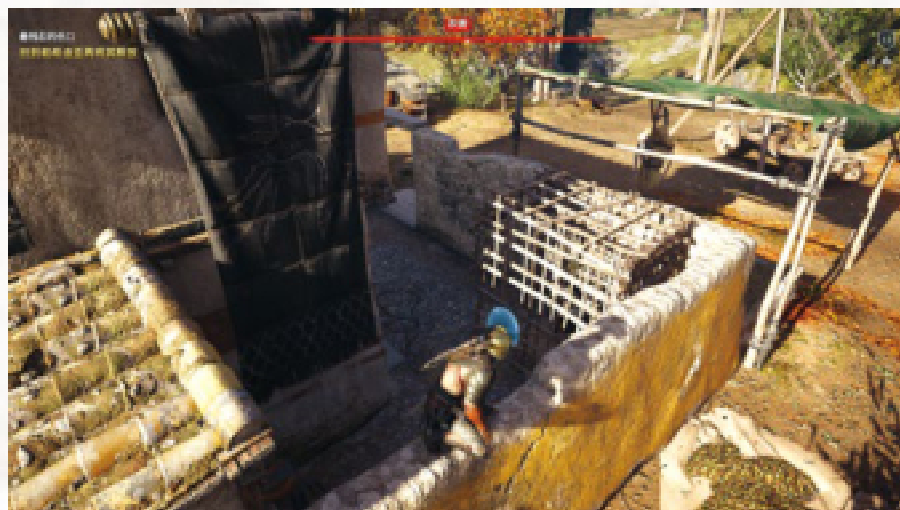
★吕卡翁角色任务：最残忍的伤口

流程要点

1. 按照指引来到目标地点农舍附近，使用伊卡洛斯定位后潜入农舍。这里的守卫较少，且站位分散，刺杀的难度比较简单。

2. 将守卫解决后释放吕卡翁的祖母帕希迪亚，护送她来到安全地带后与之对话。

3. 吕卡翁赶到后，此时会出现对话选项决定帕希迪亚的处理方式，按照个人喜好进行选择即可。对话完成后任务结束。



●我需要一位英雄

流程要点

1. 在德尔菲城郊附近接到任务后，按照指引前往指定的雅典军营地内干掉一名指挥官。

2. 躲在靠近营地外围的草丛吹口哨将敌人引诱过来一一刺杀，随后再解决那名指挥官（通常无法一击必杀）比较保险。

3. 杀死指挥官后回到委托人处复命，任务结束。

★巴尔巴纳斯角色任务：海盗生涯

流程要点

1. 在锡斯维岛的北部海岸边与泰克顿对话后接到任务，按照指引前往目标地点营救他的木匠兄弟。

2. 目标地点是一个名为海盗岛的小岛，岛上的守卫不算多，采用潜行或者正面进攻均可，建议优先刺杀队长级的守卫后再解决其他守卫，这样即使被发现了战斗起来也容易得多。

3. 从笼子里救出泰克顿的兄弟后将他安置在一个安全的地方，然后回到船上向泰克顿报告即可完成任务。泰克顿也会上船成为你的伙伴。

阿提卡

★狄摩西尼角色任务：创造机会

流程要点

1. 任务要求搜集 3 个斯巴达军印，而斯巴达军印一般藏在斯巴达要塞的执政官身上，玩家只需使用伊卡洛斯定位这些执政官的具体位置后，潜入要塞完成刺杀即可获得斯巴达军印。

2. 需注意的是，要塞的属国与当前地区的所属势力有关，因此可以通过发动征服战来改变当前地区的所属势力，从而改变要塞的属国，用这个方法便可以反复刷取斯巴达和雅典的军印。

3. 集齐 3 个斯巴达军印后回去找狄摩西尼复命即可完成任务。

4. 此任务还有 4 个后续任务，共需收集齐 15 个斯巴达军印，由于后续任务重复度过高，故不在本攻略中列出。

●为了人民

流程要点

1. 从克勒翁处接到委托后前往位于城外的斯巴达营地。

2. 这里区域广阔，敌人众多，注意先用伊卡洛斯将全部敌人的位置标记出来，然后使用潜行完成任务，避免被敌人围攻。

3. 将指定的军事执政官以及补给解决掉后回去找克勒翁复命，随后任务结束。



●不进则退

流程要点

1. 与克勒翁对话后前往彭特利库斯山脉寻找被绑架的克勒翁信使。

2. 最好在大理石场的悬崖上与敌人交战，使用斯巴达踢击将敌人踹下悬崖，便可秒杀大多数敌人，效率十分之高。

3. 释放信使的尸体后完成任务。

●解放者

流程要点

1. 在彭特利库斯山大理石采石场救出被关押的奥诺马克利斯，这个任务可与“不进则退”一起完成。

2. 背着奥诺马克利斯离开采石场，与其对话后将其带回到他的船上。

3. 到达海滩后，释放 8 名被关押的船员，由于船员会帮你作战，且数量不少，可以直接冲进去将他们释放然后再与斯巴达士兵作战。

4. 去往附近的码头召唤阿德瑞斯提亚号，摧毁目标斯巴达舰船。

5. 返回海滩与奥诺马克利斯对话回到雅典找到克勒翁复命，任务结束。

●干杯

流程要点

1. 从索福克勒斯处接到委托后，和旁边的厨师对话，选择干葡萄酒。

2. 与欧里庇得斯对话，与他多喝几杯便能将他灌醉。

3. 回去找索福克勒斯复命，任务结束。

★阿尔西比亚狄斯角色任务：油与爱

流程要点

1. 在伯里克利的宴会中找到阿尔西比亚狄斯并与之对话，选择浪漫对话选项后即可完成任务。



●割喉事业（限时任务）

流程要点

1. 从雅典的消息板上接到委托，和之前的任务一样，需要从与委托人的对话选项中可以选择任务的完成方式，但此任务不论选择哪一个委托人都会让你杀掉他的竞争者。

2. 杀死竞争者（当然也可以将其打晕后收为船员）后向委托人复命，任务结束。

●所有人都大丰收（限时任务）

流程要点

1. 从雅典的消息板上接到任务并与委托人拾荒者交谈，随后前往附近的强盗营地杀死强盗。

2. 这个营地里的强盗数量不少，推荐趁他们围坐在篝火旁时用弓箭射碎红色的油瓶，即可对其造成大量燃烧伤害，随后直接从正面发起攻击即可。

3. 将所有强盗杀死后找拾荒者复命，任务结束。

★海拓尔角色任务：患难之交……

流程要点

1. 在德凯利亚与海拓尔对话后，根据任务指引前往费勒要塞，海拓尔的剑就藏在要塞中的一个宝箱内。

2. 宝箱周围的看守十分严密，如果不想引起较大冲突的话，可以绕到其右面，将附近关在笼子里的野猪放出来吸引敌人的注意力，然后再趁机偷走海拓尔的剑即可。

3. 将剑还给海拓尔后任务结束。

★海拓尔角色任务：笑骂由人的海拓尔

流程要点

1. 从海拓尔处接到任务后前往目标地点拉姆诺斯兵营营救他的佣兵朋友。使用伊卡洛斯定位佣兵的具体位置，发现他位于兵营的正中央，单纯通过潜入的话要不被人发现很有难度，因此最好将兵营内的敌人全部刺杀后再去解救佣兵。

2. 兵营内的四周草丛很多，是进行潜入刺杀的好地方，等待敌人落单后将它们逐一刺杀即可。

3. 释放佣兵后将其护送至海边与海拓尔见面，随后任务结束。

★苏格拉底角色任务：我们都记得

流程要点

1. 前往雅典公墓与苏格拉底碰面，随后和他一同来到福柏和伯里克利的墓前。

2. 在伯里克利的墓前和苏格拉底进行一番对话后触发晚宴的剧情，随后任务结束。

★苏格拉底角色任务：公民权测验

流程要点

1. 在雅典西北部的赫菲斯托斯神殿附近找到阿尔西比亚狄斯对话，随后接到委托。

2. 前往目标地点阿戈拉市集，干掉在这里守卫的士兵后，在名单上伪造索菲涅的名字。

3. 回去找阿尔西比亚狄斯复命，任务结束。

★苏格拉底角色任务：见证他

流程要点

1. 在雅典西北部的赫菲斯托斯神殿附近找到阿尔西比亚狄斯对话，随后接到委托。

2. 根据任务指引前往阿戈拉市集找到见证人，在和他对话时可以选择强迫或交钱让他帮忙，也可以选择不让索菲涅拿到公民身分。在对话中我们得知索菲涅并非好人，因此这里选择不让他拿到公民身分。当然选择帮助索菲涅也没什么影响，只是后续与阿尔西比亚狄斯和苏格拉底的对话细节有略微变化而已。

3. 回去找阿尔西比亚狄斯复命，任务结束。

★苏格拉底角色任务：言论自由

流程要点

1. 在雅典卫城山门前与苏格拉底和亚里斯托芬对话，随后接到委托。

2. 前往位于雅典北部的赫尔米波斯的别墅，这里有数名守卫，趁着他们站位分散注意刺杀掉。

3. 分别对别墅二楼阳台的一扇紧闭的门、另一侧阳台上的钱袋、小阁楼里的神教面具展开调查。

4. 回去找亚里斯托芬复命，揭露赫尔米波斯神教成员的身分，任务结束。

★苏格拉底角色任务：高高在上

流程要点

1. 在雅典的比雷埃夫斯港与苏格拉底对话，随后接到委托。

2. 前往任务地点寻找偷马贼，由于偷马贼身处的比雷埃夫斯工坊是管制区域，因此最好先把附近的敌人清理干净再去和他对话。

3. 需要注意的是，若提前触发战斗的话，偷马贼会加入守卫一同来攻击主角，不会逃跑，将其击败并脱离战斗状态后即可再次与他进行对话。

4. 对话完毕后回去找苏格拉底复命，随后任务结束。

★苏格拉底角色任务：毕生价值

流程要点

1. 在拉夫里翁与菲顿对话，随后接到委托。

2. 在附近找到奴隶主要求他释放菲顿，在对话过程中得知他就是神教成员之一“主人”。

3. “主人”要求主角帮他杀掉一名女子，这样就能释放菲顿。此时可以选择直接将“主人”杀掉，任务就会直接完成，但菲顿永远也得不到他的卖身契。

4. 如果按照“主人”的要求去杀那名女子，到达目标地点后会发现她是之前与主角有过交情的奥德萨，如果没有做过奥德萨相关任务线的话，杀了奥德萨会导致这些任务消失，因此请谨慎选择。



★阿尔西比亚狄斯角色任务：指定驾驶

流程要点

1. 在雅典的比雷埃夫斯港与阿尔西比亚狄斯对话，随后帮忙送他的政治家朋友回家。

2. 背着政治家前往指定地点后，会遭到伏击者的袭击，将伏击者全部杀死后任务结束。

小贴士：在反击过程中如果政治家不幸死亡，那么在之后的角色任务中与阿尔西比亚狄斯对话的内容会发生轻微改变。



★阿尔西比亚狄斯角色任务：坚如磐石

流程要点

1. 在雅典的北部的小酒馆中与阿尔西比亚狄斯对话，随后前往梭伦之家取回他的宝物。

2. 从房顶潜入刺杀院落里的守卫便可取走宝箱内的物品，随后再通过房顶离开。

3. 将得到的物品交给阿尔西比亚狄斯后任务结束。

★阿尔西比亚狄斯角色任务：穿越边境

流程要点

1. 在比雷埃夫斯港附近找到阿尔西比亚狄斯，与之对话后护送他的新朋友到达安全之处。

2. 途中会遇到一群使用毒弓的伏击者，注意避免在他们的攻击下中毒。杀死伏击者后继续护送阿尔西比亚狄斯的朋友直至安全地点，任务结束。

★阿尔西比亚狄斯角色任务：从此幸福快乐?

流程要点

1. 在厄琉息斯的圣殿与阿尔西比亚狄斯对话，得知他即将要结婚，于是按照他的请求前往爱神祭坛分别取得花束、食物和结婚戒指。

2. 到达目标地点附近后使用伊卡洛斯定位三个任务物品的具体位置，随后潜入祭坛取得任务物品。注意必须要在匿名状态下才能取得物品，因此如果判断不能避免被发现的话还是先将祭坛的守卫全部解决掉后再来做任务。

3. 取得全部物品后与附近的阿尔西比亚狄斯的未婚妻对话，接着前往附近的普罗米修斯祭坛与阿尔西比亚狄斯交谈，任务结束。



科林斯

★阿尔西比亚狄斯角色任务：小心轻放

流程要点

1. 在科林斯卫城找到阿尔西比亚狄斯接受任务，从他那里得到一个包裹。

2. 根据任务指引前往科林斯卫城要塞，任务目标人巴尔达斯就在这座要塞之中。

3. 由于巴尔达斯的位置靠近要塞背后的悬崖，因此推荐从后面进行潜入，来到巴尔达斯的门口会发现这里大概率会有一名指挥官级士兵守卫，需要在不惊动其他敌人的情况下将他快速解决。如果此时你的刺杀伤害不足以令其一击毙命，那么推荐使用“致命刺杀”配合“英雄一击”将其强行干掉。

4. 将包裹送到后返回至阿尔西比亚狄斯处与其对话，任务结束。



●护送服务

流程要点

1. 在科林西亚港口附近的海面，完成主线任务“跟着那艘船”并且成功让科蕾奥活下来后即可触发此任务。

2. 任务的内容很简单，只需护送柯蕾奥前往米诺克斯岛即可，抵达米诺克斯岛的港口并靠岸后任务结束。

阿尔戈利斯

●死神降临

流程要点

1. 阿尔戈斯城外的一座桥边的老妇人处接到任务，随后前往附近的森林，找到妇人丈夫的尸体。

2. 触发剧情后之前在主线任务中逃跑的克莉西斯便会出现，与其交战后任务结束。

亚该亚

●傻瓜之谜

流程要点

1. 按照任务指引前往亚该亚北部的帕特雷与德谟克里特斯交谈，随后分别前往三处地点收集三个数学定理。

2. 前往锡拉岛东北部的水下地点安菲特里忒宫殿搜寻《毕氏定理》，到达目标地点附近使用伊卡洛斯定位处《毕氏定理》的准确位置，随后潜入水下将起取出。

3. 前往阿尔戈斯城寻找《黄金比例》，使用伊卡洛斯即可得知它被藏在波利奇埃托斯的工作坊中，前往工作坊取得《黄金比例》。

4. 前往罗可里斯地区西北方的阿波诺斯，根据指引在一个神殿内找到《芝诺悖论》。

5. 集齐全部数学定理后回去找德谟克里特斯复命，任务结束。



●另类诗句

流程要点

1. 跟随德谟克里特斯去找他的爱人，到达目的地后却发现她已被雅典士兵杀害。

2. 干掉附近的雅典士兵，与独自神伤的德谟克里特斯对话后任务结束。

罗可里斯

●家庭价值

流程要点

1. 在阿帕斯接到任务后，根据任务指引在附近找到铁匠，从铁匠那里接到采集花朵的委托。

2. 来到铁匠指定的地点附近，使用伊卡洛斯分别定位花朵的所在处，注意花朵旁边有一只熊守卫，必须将熊杀死才能得到这些花朵。

3. 将花朵交给铁匠后，从他那里得到铁剑，将其交给委托人斯浦狄俄即可完成任务。



●遭到征收

流程要点

1. 完成支线任务“家庭价值”后即可接到此任务。前往附近强盗的营地，将营地内的强盗杀死后即可取得斯浦狄俄所要求的盾牌。

2. 将盾牌还给斯浦狄俄后触发一段剧情，随后任务结束。

玻俄提亚

★希波克拉底角色任务：狩猎队

流程要点

1. 在底比斯和希波克拉底对话，从他那里得知发生了许多起猎人被猛兽攻击的事件。

2. 根据任务指引前往目标地点，使用伊卡洛斯定位受伤猎人的具体位置。

3. 攻击猎人的是两只熊，可以提前换上猎人系装备，站在高处用“毁灭射击”或者“狂袭弓之击”来对付它们。

4. 解决掉熊后，将受伤的猎人放在马背上，然后骑马返回希波克拉底的诊所即可完成任务。

★希波克拉底角色任务：放了我的病人

流程要点

1. 做完“狩猎队”任务后与希波克拉底对话，发现之前拯救的猎人是一个残酷的奴隶商人。于是按照希波克拉底的要求前往指定地点释放商人的奴隶。

2. 关押奴隶的地点是一个名叫梅蓝尼波斯营地，这个营地的敌人众多，如果等级不够的话不推荐正面突破。由于营地的底部是一条河流，因此建议通过潜入水中的方式来进入到营地深处，这样被敌人发现的几率便要小很多。

3. 分别释放 3 名奴隶后，背着受伤的奴隶领袖将其带到指定地点后与之对话。

4. 返回希波克拉底的诊所复命，任务结束。

★希波克拉底角色任务：遗产保险

流程要点

1. 从底比斯的希波克拉底处接到任务后前往领袖官邸完成病人的愿望。在潜入领袖官邸之前，使用伊卡洛斯定位官邸中的三个宝箱的具体位置。

2. 虽然守卫较多，但如果找到机会上到官邸的二楼，通过二楼开始潜入的话遇到的守卫就比较少了。再加上这个领袖官邸的内部的通道较多，十分复杂，非常适合进行潜入刺杀。

3. 打开官邸内的所有宝箱后，回去找希波克拉底复命，和病人交谈后即可结束任务。

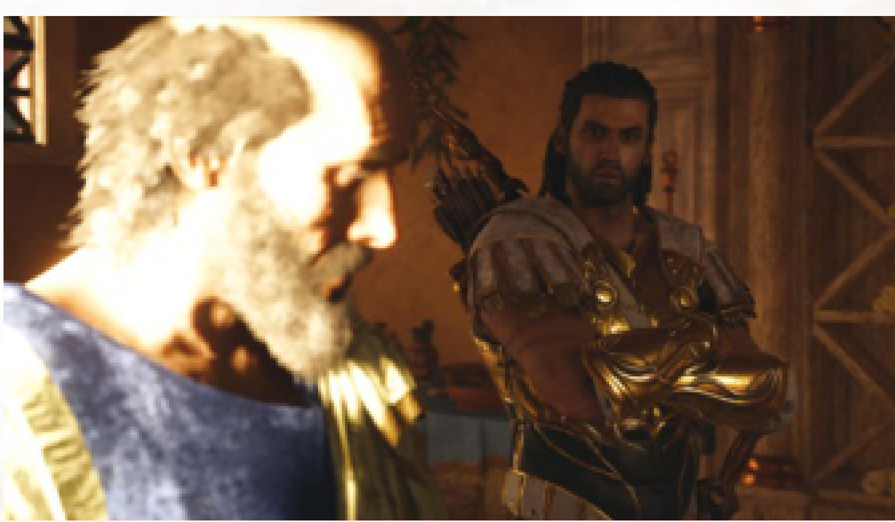
★希波克拉底角色任务：物极必反

流程要点

1. 根据希波克拉底的要求前往普拉提亚遗迹附近寻找草药毒芹。来到附近后，使用伊卡洛斯定位毒芹的具体位置。

2. 毒芹周围有不少野狼，需要配合雅典士兵将它们全部解决后才能采摘毒芹。注意在杀野狼的过程中不要误伤到雅典士兵，否则会遭到后者的追杀。

3. 得到毒芹后返回希波克拉底的诊所，后者会请求你帮忙研磨草药，这时可以选择加入的毒芹剂量，如果加入过多计量的话病人便会死亡，但可以如其所愿摆脱痛苦。因为选哪个也不会对游戏世界产生太大影响，所以按照自己的喜好选择即可。与希波克拉底对话完毕后即可完成任务。



★埃皮角色任务：终生奉献

流程要点

1. 在玻俄提亚的西部找到受伤的埃皮，与之对话后护送他一路来到神谕洞窟。

2. 在神谕洞窟与埃皮对话，独自进入洞窟深处进行探索。

3. 洞窟的结构并不复杂，基本近似于一本道，没有设置太多的分岔路和谜题。来到最深处的一个石室后（从破损的天花板上进入），调查周围物品和神秘痕迹，随后原路返回向埃皮复命即可完成任务。

★埃皮角色任务：古代人的语言

流程要点

1. 前往位于科派斯湖水下的阿尔涅遗迹探索。在下水前利用伊卡洛斯定位目标宝箱的具体位置，但要注意这个宝箱需要找到钥匙才能够被打开。

2. 钥匙隐藏在宝箱附近的一具尸体中，打开宝箱后将其中的石碑碎片交给神谕洞窟中的埃皮即可完成任务。



★埃皮角色任务：追寻幻影

流程要点

1. 前往位于玻俄提亚东部山林之中的猎户之墓，在进入猎户之墓前会碰到一个受伤的男子，他会告诉你墓中的一切都被一伙发疯的膜拜者给抢走了。

2. 根据任务指引前往膜拜者的所在之处，将他们干掉后取得石碑碎片。返回神谕洞窟将其交给埃皮后任务结束。

★埃皮角色任务：仪式的起源

流程要点

1. 根据任务指引前往奥尔克迈诺斯城中的神殿，发现神殿已经被人烧毁。

2. 分别调查神殿里的陶罐、布片以及神殿旁的一位妇人后得到烧毁神殿犯人的线索。

3. 依照线索找到落单的犯人，将他干掉并得到石碑的碎片后任务即可完成。

★埃皮角色任务：贡品

流程要点

1. 按照任务指引前往指定地点，随后来到附近水下的阿佛洛狄特神殿。（如果之前没有发现的话会以“？”显示在地图上，直接过去即可）

2. 和前面的任务“古代人的语言”一样，在下水之前通过伊卡洛斯定位水下宝箱的位置。由于这次的宝箱没有上锁，下水后直接从宝箱拿走石碑碎片即可完成任务。

★埃皮角色任务：保持信念

流程要点

1. 完成“仪式的起源”和“贡品”这两个支线任务后触发，将在前两个任务中得到的石碑碎片交给神谕洞窟中的埃皮，随后触发一段对话剧情。

2. 在对话中注意选择“我眼睛里进灰尘了”这类的欺骗埃皮的话，这样在任务结束后他便会受邀成为你的船员（这是一位传奇品级的船员）。

3. 剧情结束后得到一套修复后的迈锡尼套装，埃皮也会成为你的船员，该角色线的所有任务完结。

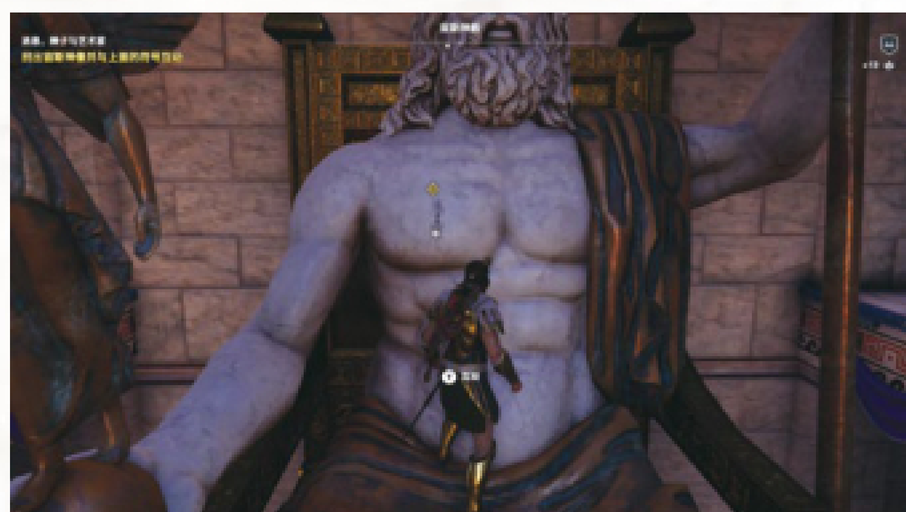
厄利斯

★菲迪亚斯角色任务：消息，棒子与艺术家

流程要点

1. 在厄利斯奥林匹亚圣殿附近的菲迪亚斯工坊与菲迪亚斯对话，随后呼唤伊卡洛斯定位奥林匹亚圣殿里的宙斯神像。

2. 在神像上找到菲迪亚斯所提到的线索后回去找菲迪亚斯谈论此事，任务完成。



★菲迪亚斯角色任务：艺术主导人生

流程要点

1. 任务需要按照菲迪亚斯的指示找到希腊三座著名雕像，将雕像上的符号带回给菲迪亚斯破解。

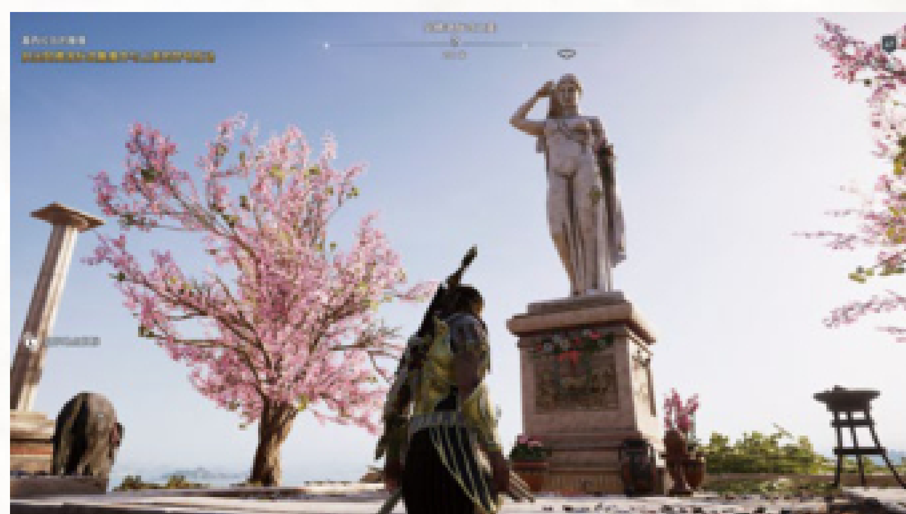
2. 这三座雕像分别位于基西拉岛、萨摩斯岛遗迹塔索斯岛上，各自对应一个支援任务，将三个支援任务全部完成后，此任务便会随之结束。

■支援任务：基西拉岛的雕像

流程要点

1. 基西拉岛的雕像位于岛屿东部的一个名叫阿佛洛狄忒之美的地点，这同时也是一个快速移动点。调查雕像背后的符号即可完成任务。

2. 这个任务可以和蒂欧尼角色任务链一起完成。



■支援任务：塔索斯岛的雕像

流程要点

1. 塔索斯岛的雕像位于塔索斯城中央的塔索斯市集之中，调查雕像下面的石座背后的符号即可完成任务。

2. 这个任务可以和米寇斯任务链中的“苦难的磨练”一起完成。

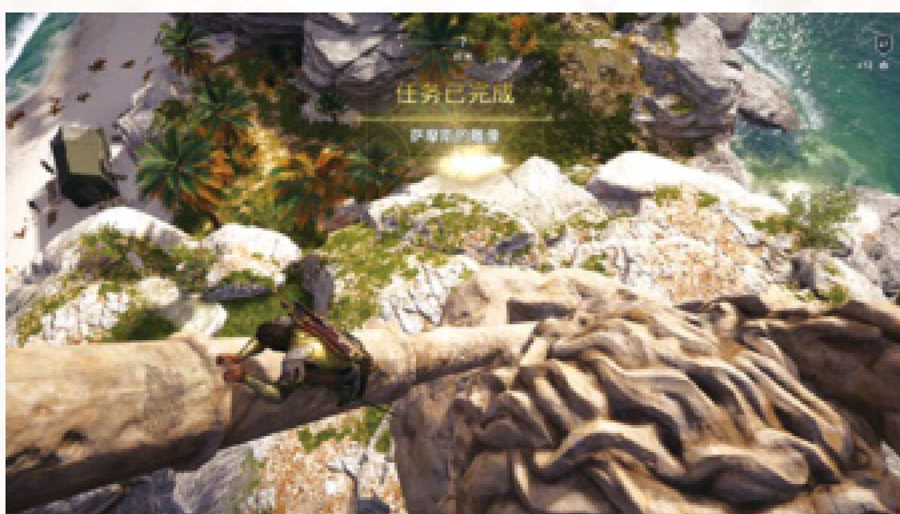


■支援任务：萨摩斯的雕像

流程要点

1. 这个著名的波塞冬雕像位于希俄斯岛南部的萨摩斯岛上，神秘符号位于它的三叉戟的主体部分。

2. 完成这个任务后别忘了在岛上波塞冬神殿中的宝箱里拿到“波塞冬的三叉戟”，装备后便可以在水下呼吸，是一个十分有用的装备。



★菲迪亚斯角色任务：拼图碎片

流程要点

1. 收集齐全部的拼图碎片后返回菲迪亚斯的工坊，发现菲迪亚斯被杀害后任务结束。

★菲迪亚斯角色任务：旅途终点

流程要点

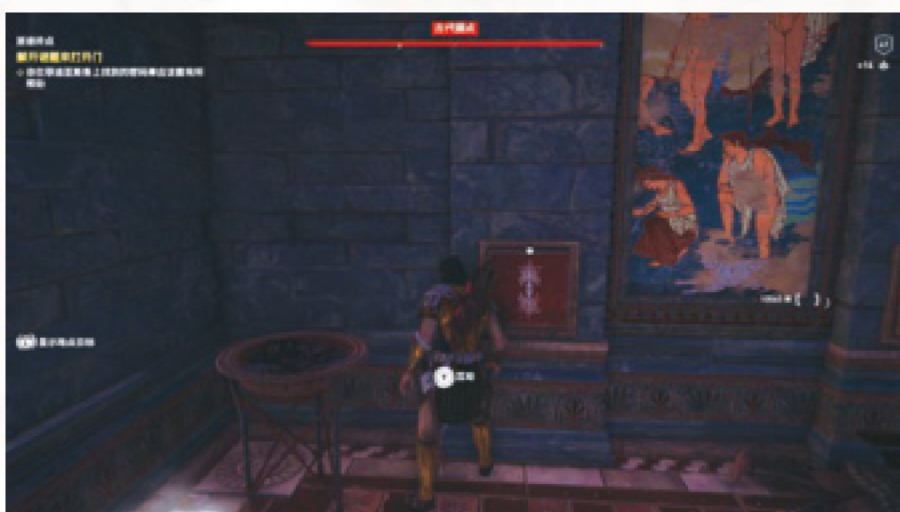
1. 从菲迪亚斯尸体上得到的密码棒后根据其留下的线索前往利姆诺斯岛寻找密室。

2. 通过伊卡洛斯可以定位到密室位于岛上的古代据点内。

3. 古代据点的潜入方法和米寇斯的角色任务“报应”相同，直接绕到神教将军所在的神殿的背后，从山上跳到神殿的房顶，然后再通过两边的侧门进入神殿内部。杀死神殿内部的守卫后进入匿名状态，随后便可通过菲迪亚斯的密码棒开启密室。

4. 按照密码棒上的指示，依次与左起第一个石板、左起第四个石板、右起第三个石板、右起第二个石板互动即可打开密室。

5. 进入密室取得宝箱后即可完成任务。



拉科尼亚

★莱杉德角色任务：野心

流程要点

1. 任务要求搜集雅典军事执政官身上的军印。此任务和阿提卡地区的“创造机会”任务一样，共有 4 个后续任务，一共需要收集 15 个雅典军印，由于后续任务重复度过高，故不在本攻略中列出。

●训练日

流程要点

1. 在皮塔纳与当地的政务官对话，随后跟随马卡利欧斯前往斯巴达训练营，注意途中会遭遇一群野狼的攻击。

2. 到达营地后与教官埃托克里斯交谈，随后接受对方的建议与之进行单挑，将其击败后任务结束。

●同袍之情

流程要点

1. 与埃托克里斯对话并了解到有两名学员失踪了，随后根据指引前往目标地点展开调查。

2. 分别调查烧焦的地面、帐篷右后方的盾牌、帐篷右侧的战斗痕迹以及一具尸体、附近的足迹后根据指引前往目标地点悲伤洞窟。

3. 进入洞窟后不久便能发现 3 名强盗，由于他们彼此的距离很近，可以在远处使用“狂袭弓之击”干掉两名普通敌人，剩下的队长级敌人则通过刺杀来解决。

4. 释放赛欧罗斯返回皮塔纳与政务官对话，任务结束。

●有其母不必有其女

流程要点

1. 此任务需要完成“训练日”和“同袍之情”任务才会出现。

2. 在拉科尼亚的雅典娜神殿附近与琪塔和佐菲拉斯对话，随后与她比试跑步。

3. 在跑步时，不必遵循佐菲拉斯的路线老老实实地跑，通过抄近路即可赢得比试。

4. 赢得跑步比试后，主角会提议与佐菲拉斯比试赛马，相比跑步，赛马的比试更加简单，即使不用抄近路也可以正常取胜。

5. 比试结束后与佐菲拉斯对话并选择浪漫选项，随后骑马与她一同前往秘密地点，触发一段浪漫剧情后任务结束。



●传说中的宝藏

流程要点

1. 此任务需要完成“训练日”和“同袍之情”任务才会出现。

2. 在拉科尼亚的狄俄尼索斯克伦纳特斯神殿与妲弥亚对话后，找到神殿中的儿童并为其讲述与珀尔修斯有关的史诗。

3. 在讲故事之前，可以先到神殿中与相关的物品互动，便能提前了解故事的全貌。

4. 讲故事时，分别选择“宙斯变成黄金雨邂逅一名凡人女子”、“在渔夫狄克堤斯的照顾下，珀尔修斯逐渐长大成人”、“一名邪恶的统治者想与达那厄结婚，因此珀尔修斯展开了一项不可能的任务：也就是阻止他”、“珀尔修斯必须取得一只蛇发女妖的头做为礼物献给波吕德克特斯王”、“珀尔修斯参加了一场比赛并意外杀死了阿克里西俄斯”这 5 个对话选项，即可完美讲述这个故事。讲完故事后任务随之结束。

●神圣恩惠

流程要点

1. 此任务需要完成“有其母不必有其女”任务后才会出现。

2. 在杰伦泰与洁索对话，随后需要将旁边的篮子送给她的丈夫。由于需要运送篮子，因此无法使用快速移动、攀爬或者骑马等动作，只能老老实实地沿着山路跑。

3. 到达目的地后与卡利波斯对话，在对话时会出现是否选择喝酒的选项，这里无论选择喝不喝触发的剧情都是相同的，因此按照喜好随意选择一个即可。

4. 第二天会有一大群雅典士兵进攻主角所在的斯巴达营地，将他们全部干掉后再次与卡波利斯交谈，任务结束。

●瘟疫无情

流程要点

1. 此任务需要完成“有其母不必有其女”任务后才会出现。

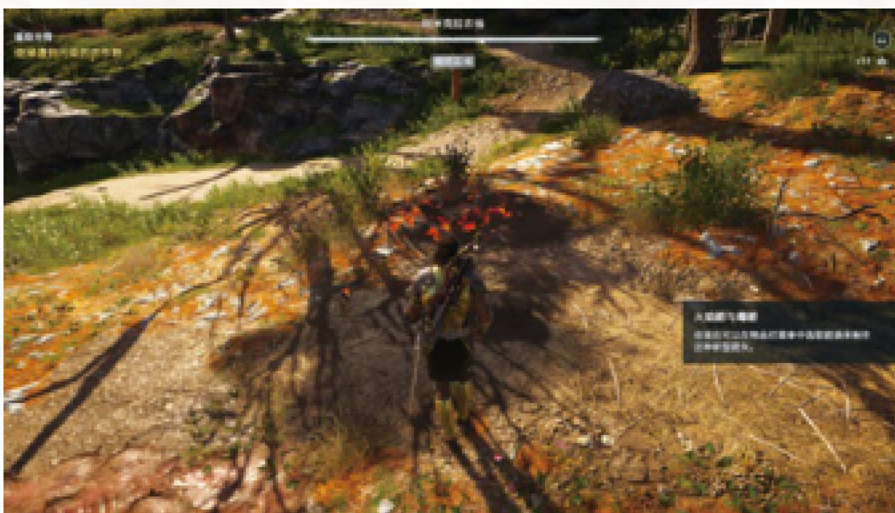
2. 前往阿米克拉农场从拉妮克处接到任务后与附近的黑劳士马隆对话，这里可以选择与他打架也可以选择帮助他，选择帮助马隆的话，便要为其在农场附近找到一把锄头，之后他便会让你告诉你有关瘟疫的线索；而如果选择和他打架的话，获胜后他会直接说出线索，不用去找锄头。

3. 前往附近的河边调查，分别调查河边营地内的尸体、渔网以及附近的动物尸体，随后按照指引从河中捞出三具死尸。

4. 返回农场与黑劳士提乌塔交谈，这里同样会出现对话选项，和马隆一样，直接选择用拳头说话的话便能直接得到瘟疫的线索。

5. 前往农场早到污染的田地里展开调查，分别对两处红色和灰色的土壤、受到污染的农作物进行调查后，将受污染的农作物全部烧掉（推荐使用火箭）。

6. 返回农场与拉妮克对话



●长日将尽

流程要点

1. 此任务需要完成拉科尼亚的所有地区支线任务后才会出现，到皮塔纳与政务官对话后即可完成任务。

优卑亚岛

★阿伽庇俄斯角色任务：收税员来了

流程要点

1. 在优卑亚岛上的哈尔基斯农场中与萝希洛对话，从中得知她的丈夫失踪了。

2. 根据任务指引前往季尔菲斯山，使用伊卡洛斯定位到农夫的推车，与那里的幸存者交谈后前往迪斯托斯要塞营救农夫。

3. 要塞侧面有不少绳索和木质平台构成的通路，可以借由它们来到离农夫的距离十分近的位置。

4. 由于关押农夫的笼子周围有不少敌人守卫，因此潜入作战将会变得很困难，建议救出农夫后立即跟着他一起逃跑，不要恋战，而农夫选择的地下通道路线也十分适合摆脱敌人的追击。

5. 将农夫护送到安全地点后与其对话，他会让你去瀑布洞窟领取奖励。在瀑布洞窟最底部的入口得到奖励后任务结束。

★阿伽庇俄斯角色任务：死与税

流程要点

1. 在哈尔基斯城与阿伽庇俄斯对话后接到任务，使用伊卡洛斯定位税务记录的具体位置。

2. 前往附近的哈尔基斯仓库盗取税务记录，虽然哈尔基斯仓库的守卫总数很多，但由于 3 份税务记录的位置比较分散，且附近的守卫不多，因此通过潜入的方式来盗取税务记录的成功率较高，不必耗费时间和精力来刺杀仓库的全部敌人。

3. 得到全部税务记录后，返回阿伽庇俄斯处复命，任务结束。



★阿伽庇俄斯角色任务：自由需要付出代价

流程要点

1. 在哈尔基斯城与阿伽庇俄斯和政务官对话，随后接到任务。该任务由 3 个支援任务组成，将其全部完成后该任务随之结束。

■支援任务：并非生来就是“翠鸟”

流程要点

1. 前往哈尔基斯农场，到达农场后会被“匕首”的手下伏击，解决掉敌人后与农夫对话，随后任务完成。

■支援任务：穿心匕首

流程要点

1. 前往哈尔基斯城的剧场与剧场主人对话，随后根据任务指引前往指定地点解决“匕首”的同党。

2. 使用伊卡洛斯定位“匕首”的同党后将他干掉（这里会出现对话选项，但无论选哪个最终都会干掉他），回去找剧场主人，发现他们夫妇被“匕首”的同党捉住了。

3. 注意，如果想要剧场主人夫妇两人全都活下来的话，就不能直接过去触发剧情，而是站在远处使用弓箭将“匕首”的同党全部射死，只有这样夫妇俩才会得救。否则一旦触发剧情，那么夫妇俩就必须死掉一人或者全部死去。

4. 从伊蒂亚处得到“匕首”的所在处后任务结束。

■支援任务：血与水

流程要点

1. 根据任务指引前往厄瑞特里亚遗迹与联系人交谈，随后去往海边驾船搜刮水底的走私者船难残骸。

2. 在下水前注意使用伊卡洛斯定位水下的箱子，任务需要搜刮的箱子就位于船难残骸的底部。

3. 回去找联系人复命，干掉前来报复的“匕首”的手下后任务结束。

★阿伽庇俄斯角色任务：伶牙俐齿

流程要点

1. 在哈尔基斯城与阿伽庇俄斯对话，指出他的哥哥就是“匕首”后阿伽庇俄斯便会独自一人离开。任务结束。

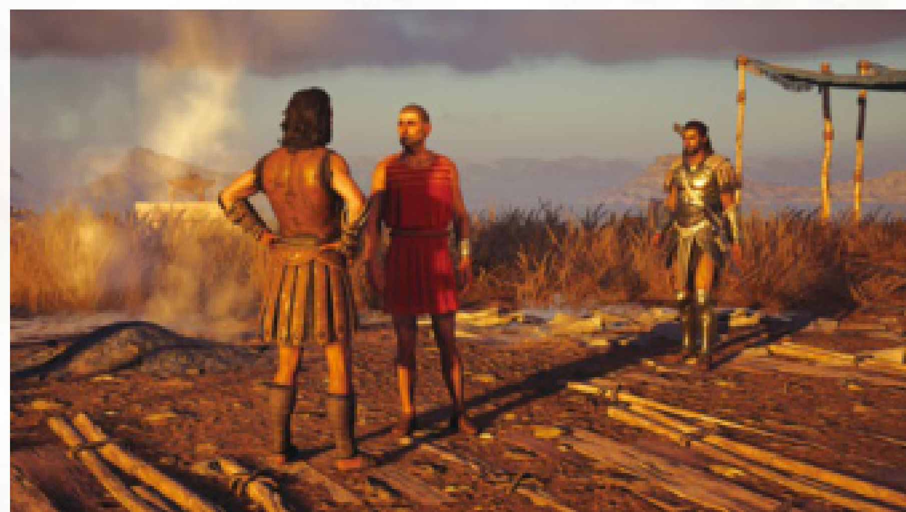
★阿伽庇俄斯角色任务："翠鸟"与"知更鸟"

流程要点

1. 前往优卑亚岛右边的斯基罗斯岛上的走私者码头，与政务官一起将前来围攻的敌人全部干掉后，前往阿基里斯神殿解决"匕首"内里托斯。

2. 在阿基里斯神殿找到对峙中的阿伽庇俄斯和内里托斯后触发一段剧情，注意在选择对话选项时一定要选择"内里托斯已经无药可救"的选项，否则阿伽庇俄斯便会死亡。

3. 干掉内里托斯及其同党后，任务结束。



●一日为奴

流程要点

1. 在优卑亚岛东南端的开瑞斯托斯码头与一位奴隶主对话，得知他的传家宝花瓶被强盗偷走了。

2. 与附近的奴隶交谈后，根据任务指引前往北部丘陵中的一座红铜矿坑寻找花瓶。

3. 花瓶位于矿坑深处的一个洞窟中，由于这里的守卫并不严密，因此可以直接从岩壁上抵达洞窟入口，不用惊动在矿坑中守卫的强盗。

4. 在洞窟深处的宝箱中拿到花瓶后，返回奴隶主处复命，这里会出现对话选项，一定不要按照奴隶所要求的那样说谎，否则奴隶主反而会将奴隶赶出去。选择"是强盗偷的"即可满足奴隶的愿望。

赫菲斯托斯群岛

★米寇斯角色任务：你有看到我的米寇斯吗？

流程要点

1. 在利姆诺斯岛的米里纳城中与委托人对话，随后按照指引前往目标地点找到米寇斯。

2. 经过一番对话后，分别接到 3 个支援任务，将其完成后任务结束。

■支援任务：医生的宠物

流程要点

1. 驾船前往塔索斯岛，在去之前最好将利姆诺斯岛上的快速移动点进行同步，避免重复跑路浪费时间。

2. 在塔索斯岛上的阿利基采石场寻找米寇斯提到过的医生。分别调查 4 名采石场中的工人后，干掉攻击你的雅典士兵。

3. 按照从工人处得来的线索前往采石场北方的银矿场，用伊卡洛斯定位到神医具体位置，随后直接从矿场后方的崖壁上潜入关押着神医的洞窟。

4. 干掉洞窟中的守卫后将神医释放后护送他至安全的地方。经过一番交谈后，根据任务指引前往科营拉堡垒杀死抓走神医的 2 名士兵。

5. 堡垒的守卫众多且地形较为复杂，建议潜藏在一个高点，等待目标到达一个偏僻的角落后再动手。如果不想引起太大骚动的话，使用"阿尔忒弥斯的幽灵箭"是一个不错的选择，它可以将其中一名任务目标一击毙命（没有带眼罩的那位）。另外一名带着眼罩的任务目标则可以通过"致命刺杀"+"英雄一击"快速解决。另外要注意的是带着眼罩的任务目标会自带两名守卫，因此在刺杀时建议从高空下手，成功的机率较高。

6. 将两名任务目标刺杀后，任务结束。



■支援任务：稍微放纵

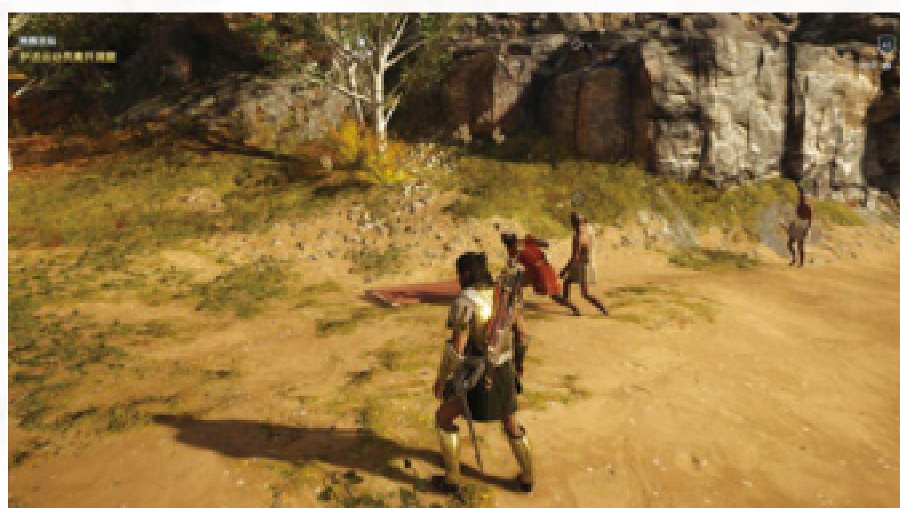
流程要点

1. 前往塔索斯城外的荣耀葡萄园与尼利厄斯的朋友对话，经过一番对话后，便可以邀请对方成为自己的船员。

2. 前往不远处的卡尔波斯的别墅，杀死里面的神教守卫后与卡尔波斯对话，得到被下药的运动员的线索。

3. 根据线索前往银白山南边的席列诺斯洞窟，这个洞窟的入口很狭窄，不容易躲藏，建议直接打进去就好，神教守卫的数量不多。

4. 在洞窟的最深处找到失踪的运动员后将其释放，护送他们离开洞窟后其中一名被下药的运动员会突然发狂，将其杀死后再次与卡尔波斯交谈，任务结束。



■支援任务：苦难的磨练

流程要点

1. 根据任务指引前往勇士体育场，与一名小女孩交谈后帮助小女孩调查她的哥哥梭伦失踪的事。

2. 与体育场的首席教练尤席莫斯交谈，随后与他和他的学生们进行比试，将其全部击败后任务结束。

★米寇斯角色任务：报应

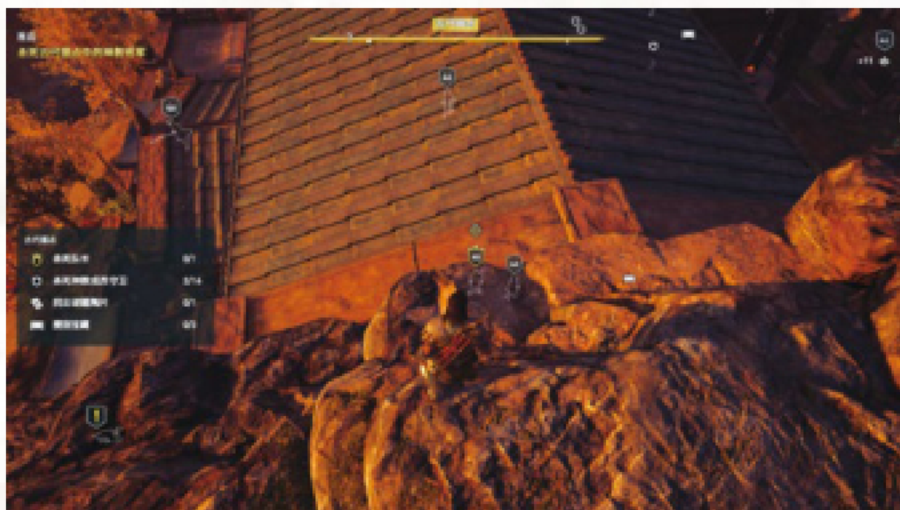
流程要点

1. 做完"你有看到我的米寇斯吗？"系列任务后返回阿利基采石场与神医碰头，发现他已被神教守卫杀害，干掉守卫后带着解毒药返回利姆诺斯岛。

2. 回到利姆诺斯岛后发现米寇斯的家已经被神教烧毁，与附近的村民交谈后，前往岛屿东北部的古代据点杀死神教将军。

3. 古代据点的守卫大多是神教守卫，正面冲突的话解决起来有些棘手，建议直接绕到神教将军所在的神殿的背后，从山上跳到神殿的房顶，然后再通过侧面潜入神殿击杀将军。在神殿内部即使被发现了也不要紧，外面的大多数守卫是不会察觉到神殿内部发生的冲突的。

4. 杀死将军后逃跑至任务指定位置触发剧情即可完成任务。



石化群岛

●芒刺在背

流程要点

1. 在卜乌帕洛斯造船厂与萨伊斯对话后前往北面的石化群岛刺杀当地的领袖。

2. 到达密提勒涅的领袖官邸，在外围等待领袖落单后将其刺杀，任务结束。

●等待加拉诺斯

流程要点

1. 在勒斯珀斯岛的埃瑞索斯与委托人交谈后，根据任务指引前往落风湾寻找加拉诺斯。

2. 到达落风湾后，分别调查海滩上的尸体和血迹，随后召唤伊卡洛斯定位附近悬崖上的一个洞窟。

3. 一路干掉洞窟中的土著后释放加拉诺斯，随

后护送他前往安全的地点。途中遇到的守卫不必恋战，引诱他们来到洞窟外面再一并解决。

4. 与加拉诺斯交谈后任务结束。

●渔夫之子

流程要点

1. 在埃瑞索斯的海港找到渔夫，得知他的儿子失踪了。

2. 根据任务指引前往渔人湾搜索渔夫之子，在渔人湾找到渔夫的帆船，随后潜入水中调查渔夫之子的踪迹。

3. 在水下发现了渔夫之子的尸体后，返回埃瑞索斯向渔夫复命，任务结束。

●狼的复仇

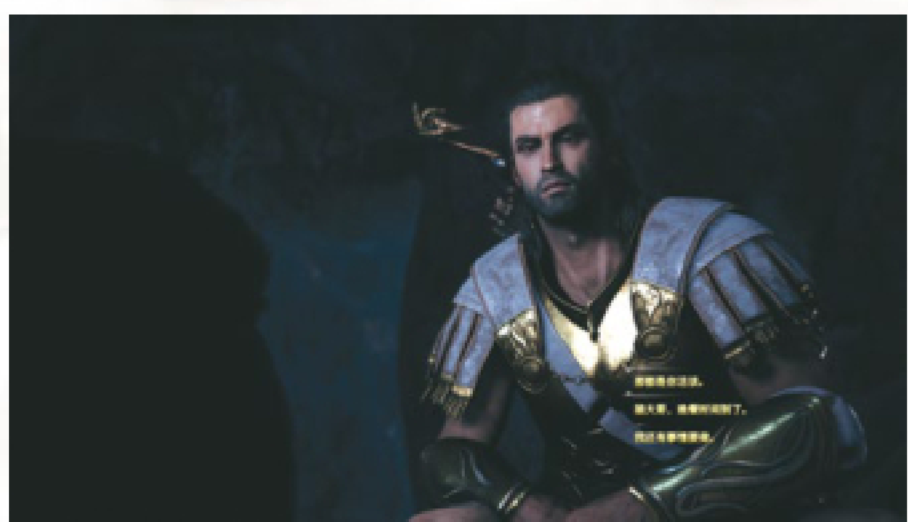
流程要点

1. 在勒斯珀斯岛东部的密提勒涅与一名女子对话，随后按照任务指引前往失落的波塞冬圣坛寻找失踪的猎人。

2. 分别调查圣坛附近的尸体、血迹以及圣坛中的打猎工具，呼唤伊卡洛斯根据这些线索定位附近的一个洞窟。

3. 进入洞窟后触发一段剧情，这里的前两个选项都是抛弃猎人的同伴回去找女子复命，最后一个选项才是杀掉母狼。建议直接选择前面两个选项中的一个，不用杀母狼。而即便是选择最后一个选项，母狼也会优先咬死猎人，所以不管怎样猎人横竖都是一死。

4. 回去找女子复命后任务结束。



●伪装成熊

流程要点

1. 密提勒涅的街贩会用熊皮为你制作一件盔甲，但首先你得交给他 6 张希俄斯熊皮。

2. 任务说明会提示你希俄斯熊皮最好的获取地点是在南方的希俄斯岛北部的阿尔忒弥斯的狩猎森林中。

3. 在离开密提勒涅之前注意同步附近的快速移动点，避免来回跑浪费时间。

4. 到达目的地后，建议使用伊卡洛斯从空中侦察来定位熊的踪迹，效率更高。

5. 集齐熊皮后将其带回密提勒涅，从街贩处得到一件熊皮制作的盔甲后任务结束。

●女药师康拉

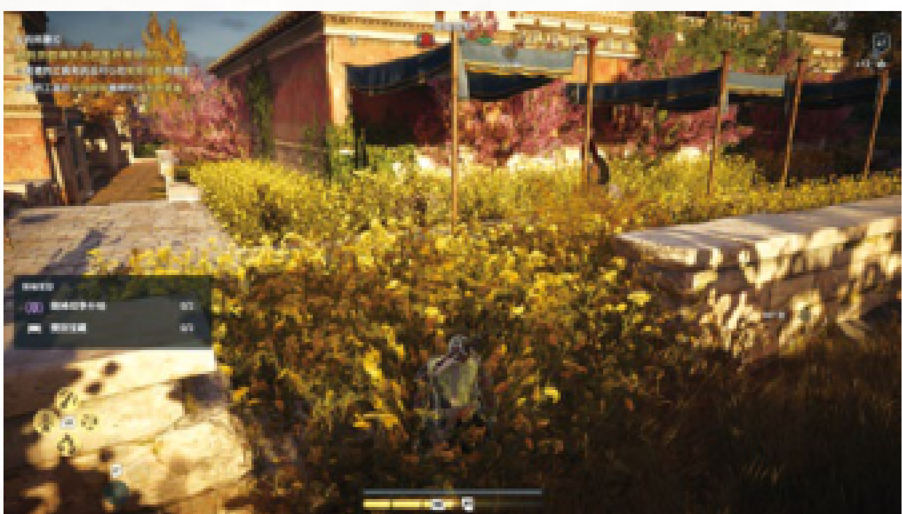
流程要点

1. 在密提勒涅中部的葡萄园峡谷接受委托后，按照任务指引分别前往维利萨要塞和领袖官邸取得女药师的工具和药品。

2. 首先前往领袖要塞窃取药品，药品位于二楼阳台的阁楼里，找个机会直接登上二楼拿走药品即可，无需和守卫多做纠缠。

3. 前往维利萨要塞，使用伊卡洛斯定位工具的具体位置后，即可发现从海岸方向潜入要塞后便能直接到达工具的所在处，不会遇到太多守卫，十分安全。

4. 集齐药品和工具后返回女药师处复命即可完成任务。



●人要衣装

流程要点

1. 在希俄斯岛北部港口接到任务后前往女猎人村庄窃取她们的装备。

2. 如果在阿尔忒弥斯之女任务中成为女猎人的首领，出入村庄便不会受到攻击，否则的话便只能潜入了。注意胸甲不在村庄中，而是位于女猎人的前哨营。

3. 前哨营里有一群狼作为守卫，最好在远处使用“狂袭弓之击”削减敌人数量后再来对付其中剩下的狼王。

4. 集齐盔甲后将其带给委托人即可完成任务。

●人质危机

流程要点

1. 在希俄斯城与农夫对话后，前往岛屿南部的乳香树脂农场营救她的两个儿子。

2. 农夫的儿子被分别关在农场的东西两边，而附近守卫的敌人不仅数量多，等级通常也比主角要高不少。因此不建议与守卫交战，通过伊卡洛斯可以发现农夫的儿子被关押的地方旁边通常都有可供躲藏的草丛，利用这些草丛在没被发现的情况下接近并释放农夫的儿子是最有效率的选择。

3. 回去找农夫复命后任务结束。

●监禁之怒

流程要点

1. 在希俄斯城的波塞冬神殿附近会看见 4 名士兵围着一名被绑住的女猎人，上前救出女猎人后到神殿后方与其碰面。



2. 从女猎人佐伊处接受委托后按照任务指引在岛上找到并释放她的野狼朋友们。

3. 由于任务并没有要求要确保这些野狼的性命（但如果将所有野狼救下来的话后面与佐伊的对话将会略有不同），因此只需使用伊卡洛斯定位所有野狼被关押的位置，然后直接冲进去将它们逐一释放后再逃跑即可。

4. 释放所有野狼后找佐伊复命，任务结束。

白银群岛

★苏格拉底角色任务：苏格拉底式方法

流程要点

1. 在提洛岛的阿波罗圣殿与苏格拉底交谈，随后前往不远处的宴会大殿释放那名被关押的反抗势力成员。

2. 护送反抗势力成员到达安全地方后返回阿波罗圣殿找苏格拉底复命，任务完成。

●逆来顺受

流程要点

1. 在阿波罗圣殿后面找到受伤的伊欧拉，从她那里接到猎杀野兽的委托。

2. 根据任务指引前往提洛岛北部的海滩猎杀一头杀了人的熊。到达海滩附近后，可在周围的悬崖上对海滩上的熊射箭消耗它一定的血量，随后再进场战斗，这样在等级差距较大的情况下比较保险。

3. 杀死熊后来到附近的船难残骸周围，分别调查船帆旁的血手印以及有关熊的记录文件，随后返回伊欧拉处与其进行一番交谈，任务结束。

海盗群岛

●红染残骸

流程要点

1. 在基欧斯岛的科瑞西亚城中与两位平民对话后接到任务，随后前往基欧斯岛南方的来斯崔斯岛寻找铅丹。

2. 使用伊卡洛斯定位船的残骸以及装有铅丹的宝箱后，逐一打开宝箱取得铅丹。（注意有许多宝箱在水下，最好拿到波塞冬的三叉戟后再做这个任务）

3. 得到全部的铅丹后即可完成任务。

●失而复得

流程要点

1. 在来斯崔斯岛看到一群人正在围攻一名船长，上前帮助船长解围后干掉围攻的暴徒。

2. 护送船长戈塔尔泽斯返回基欧斯岛的赞妮亚处，注意由于戈塔尔泽斯会上船，因此不能用快速移动回去，只能老老实实驾船。只要驶进基欧斯岛的港口即可触发剧情并完成任务。

●吾非常盗

流程要点

1. 在科瑞西亚城与一名叫做欧贝利亚的女子对话后接到委托，根据指引前往基欧斯领袖官邸寻找古代地图。

2. 使用伊卡洛斯查探出古代地图位于领袖官邸的顶楼，于是便可从官邸背靠的山顶直接潜入顶楼盗取古代地图，注意必须要在不被发现的情况下才能取走地图。

3. 在官邸附近和欧贝利亚交谈，随后完成任务。

●我们是宝藏猎人

流程要点

1. 根据欧贝利亚提供的信息前往基欧斯岛最南端的沉船点寻找水下宝藏。

2. 下水之后径直找到任务标示出来的宝箱，拿走里面的宝藏后即可上浮，不必和周围的鲨鱼做过多纠缠。

3. 浮上水面后会发现欧贝利亚就在附近的一座船上，上船与之对话后便会被整船的人围攻，如果这时等级太低的话会很棘手，建议专注攻击欧贝利亚一人，只要将她杀死后任务便会完成，然后立即下船即可，不必管其他的船员。



●招募驾驶

流程要点

1. 在科瑞西亚城与赞妮亚的管家交谈后得到船只饰品“基欧斯的旗帜”，在船只界面将它装备在船上后驾船出海，分别摧毁两艘斯巴达舰船、两艘雅典舰船以及两艘强盗舰船。

2. 斯巴达舰船的船帆是红色的，雅典舰船的船帆是蓝色的，强盗舰船的船帆则是黑色的，依靠颜色进行区分便能很容易找到攻击目标。

3. 强盗舰船在附近的海域比较少见，建议朝来斯基斯岛方向航行，便有很大几率碰到强盗舰船。

4. 尽量选择船帆是三角形的舰船进行攻击，这类舰船通常是小船，攻击力和防御力都比较低。

5. 达成任务要求后返回科瑞西亚城找管家复命，任务结束。

●装满德拉克马的箱子

流程要点

1. 根据赞妮亚提供的线索前往基欧斯岛西南侧的科瑞西亚要塞盗取国家宝箱。

2. 科瑞西亚要塞的防守十分严密，队长级敌人众多，不建议与其发生正面冲突。在要塞附近使用伊卡洛斯定位国家宝箱的准确位置后，从海滩一侧开始潜入，一路借助附近密集的草丛即可顺利抵达国家宝箱所在的房屋。盗取国家宝箱后任务结束。

●石之心

流程要点

1. 在塞里福斯岛的西南部与一名叫做卡莉克莉亚的女子对话，随后分别前往岛屿西岸附近的海盗湾和南边的海关仓库取得葡萄酒和野菇。

2. 首先前往海盗湾拿走沉船上的葡萄酒。由于藏有葡萄酒的洞窟口有数名海盗守卫，因此想要进入洞窟的话就必须将这群海盗全部干掉（当然，也可以先用“致命刺杀”把海盗首领干掉，这样之后的战斗便会容易许多）。

3. 从海关仓库背后的悬崖跳到仓库的屋顶，然后从屋顶使用刺杀干掉二楼阳台的守卫后进入仓库二楼，便能顺利取得野菇。

4. 集齐任务物品后根据指引找到女巫和卡莉克莉亚，将物品交给女巫后，使用冥想将时间调到晚上，前往埃提欧斯的家即可触发剧情。在剧情对话中可以选择将女巫杀死或者放过她，这两个对话选项对剧情没有太大影响，可随意选择。剧情结束后任务完成。

●认识新朋友

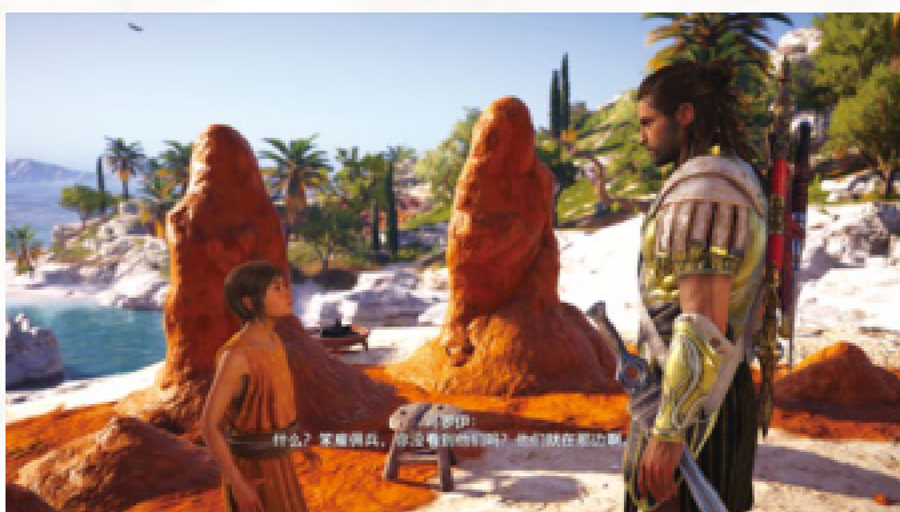
流程要点

1. 在塞里福斯岛东边城郊与一名陶土坑中的女孩对话，随后根据任务指引分别前往附近的泻湖和废弃矿坑寻找珍珠和闪亮的石头。

2. 在泻湖中寻找珍珠时要注意守卫在一旁的鲨鱼，需要先将鲨鱼干掉后才能拿到其中一颗靠近水面的珍珠。建议站在岸边向鲨鱼射击将其干掉后再入水。另外两颗珍珠藏在水底的洞窟内，需要在垂直的墙壁中仔细寻找才能发现隐藏在墙壁上的出口，珍珠就在通往出口的通道之中。

3. 废弃矿坑的深处有一个强盗营地，但闪亮的石头并不在营地之中，因此不用过去那边惹麻烦。它们会被箩筐装着放在隧道里，一共有 3 筐，均位于矿坑的另一个出口附近。

4. 集齐所有任务物品后回去找小女孩，在小女孩的家门口触发一段对话剧情后任务结束。



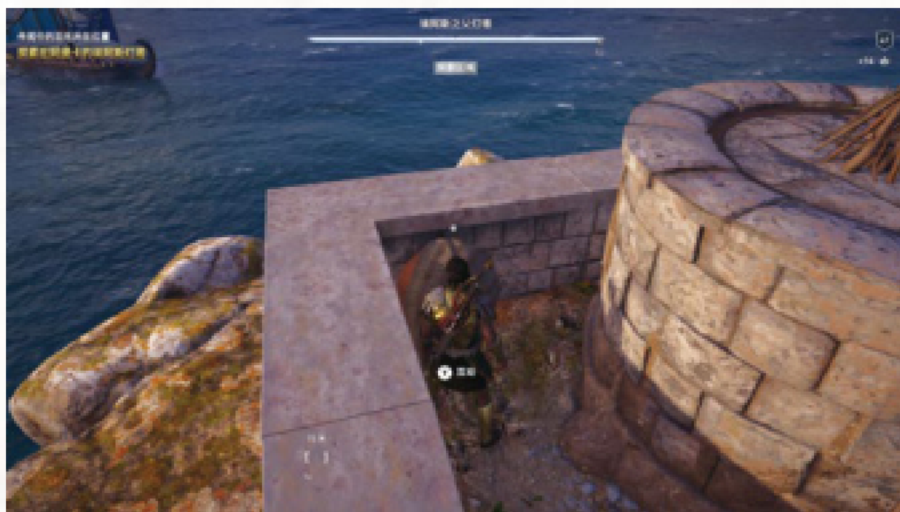
★赞妮亚角色任务：物以类聚

流程要点

1. 前往阿提卡地区萨拉米斯岛最南端的埃阿斯之父灯塔，调查一个空罐子后与附近的灯塔管理员对话，随后前往目标地点从强盗手中夺取金羊毛。

2. 根据任务指引来到埃阿斯的迈锡尼坟墓，干掉位于墓室中的强盗，便能从其中一具尸体身上搜出金羊毛。

3. 带着金羊毛返回基欧斯岛将其交给赞妮亚后任务结束。



★赞妮亚角色任务：神圣誓言

流程要点

1. 前往位于阿提卡地区最南端的波塞冬神殿，在神殿的最后方靠海的位置找到一个祭坛，调查祭坛中的贡品盒后发现手镯被偷走了。

2. 根据附近的调查点来到另一个悬崖边观察两个人的对话，随后根据指引跳入海中取得手镯。

3. 带着手镯返回基欧斯岛将其交给赞妮亚后任务结束。



★赞妮亚角色任务：她掌控着海洋

流程要点

1. 前往马其顿地区南部海湾的哈尔基季基的水下洞窟。进入水下洞窟后一路来到最深处再浮出水面，会发现置身于一个天然洞窟之中。

2. 洞窟内有不少敌人巡逻，注意小心前进。一路来到一个敌人聚集处（靠近洞窟的出口），干掉这里的全部敌人后，从一个宝箱中获得海螺壳。

3. 带着海螺壳返回基欧斯岛将其交给赞妮亚后任务结束。

★赞妮亚角色任务：掷骰子

流程要点

1. 与赞妮亚对话后得知商人奥托吕克斯偷走了她的两张藏宝图，于是受前者的委托前往纳夫普利翁与奥托吕克斯交涉。

2. 经过一番交涉后，前往奥托吕克斯的家寻找地图。这个地方有敌人守卫，但数量不多，直接正面闯进去即可。

3. 在宝箱中拿走藏宝图后，根据藏宝图上面的线索寻找阿波罗的七弦琴和潘神之笛。

4. 首先前往雅典东北部马拉松海滩地区的潘神洞窟寻找潘神之笛，进入洞窟后一路向最深处前进，由于洞窟的地形缘故不太适合潜行，建议有条件直接向洞窟里的敌人发起正面进攻。潘神之笛位于洞窟的最深处，洞窟里的惟一一名队长级的敌人就守卫在它的附近，因此只要找到了这名部落酋长，就可以找到潘神之笛。

5. 取得潘神之笛后，前往优卑亚岛中部的阿波罗神殿寻找阿波罗的七弦琴。

6. 阿波罗神殿内的守卫不多，且环境遮蔽物较多，推荐采用潜入刺杀的方式解决掉全部敌人，随后即可在宝箱旁边找岛阿波罗的七弦琴。

7. 返回基欧斯岛向赞妮亚复命，随后结束任务。

★赞妮亚角色任务：无价之宝

流程要点

1. 从赞妮亚处接到任务后，根据任务指引前往亚该亚地区东南部的奥留洛斯堡垒取回她的宝箱，如果可能的话，顺便解救她的船员。

2. 赞妮亚的宝箱位于奥留拓斯堡垒东北侧的一栋平房内，靠近城墙，因此可以从东北侧的城墙进行潜入，只需刺杀掉附近城墙上站岗的一名士兵即可确保周围 50 米内没有守卫出入。至于船员救不救都并不会影响剧情发展。

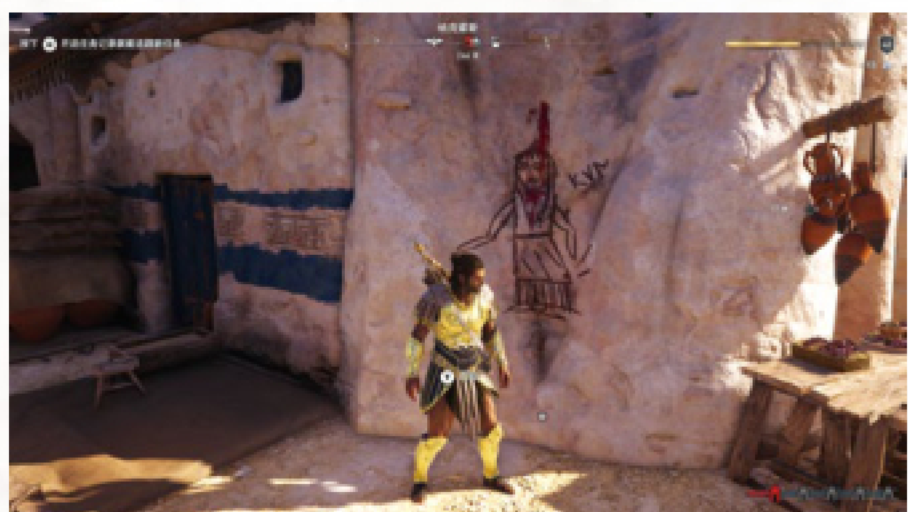
3. 取得宝箱后返回基欧斯岛向赞妮亚复命，随后结束任务。

纳克索斯岛和帕罗斯岛

●涂鸦文宣

流程要点

1. 在纳克索斯城与街贩对话后，分别调查涂鸦下面的石头碎片、涂鸦左边的另一处涂鸦、涂鸦对



面建筑内的涂鸦。

2. 调查完毕后回去与街贩对话，得到与涂鸦艺术家有关的线索后，根据任务指引前往位于露松纳瀑布的熊窝。

3. 进入洞窟后注意在岔路口往左走，穿过一条石头裂缝后即可找到艺术家。

4. 与艺术家对话并对其施加警告后任务结束。



●我需要一位英雄

流程要点

1. 注意，完成主线任务“联合前线”后该任务便会消失。

2. 接受委托后前往指定地点刺杀一名采石场的士兵，从外围潜入后瞄准其中一名守卫发动刺杀即可完成任务。

南斯波拉泽斯群岛

●生意机会

流程要点

在科斯岛的阿尔特米西亚要塞中找到被关押的马可斯，将受伤的马可斯一路背到附近的艾昂葡萄园后即可完成任务。

★马可斯角色任务：老朋友，没问题

流程要点

1. 在艾昂葡萄园与马可斯对话，随后根据任务指引带着他的酒前往阿斯提帕拉伊亚城，与名叫“地狱三头犬”的希腊士兵交谈后选择和他一起喝酒。

2. 被发现主角带去的是假酒后，回去找马可斯算账，对话完成后任务结束。

★马可斯角色任务：着火农场

流程要点

1. 前往岛上的科斯草药园摧毁“地狱三头犬”兄弟的筒仓。由于草药园不是军事禁区，没有守卫看守，因此完成难度较低。

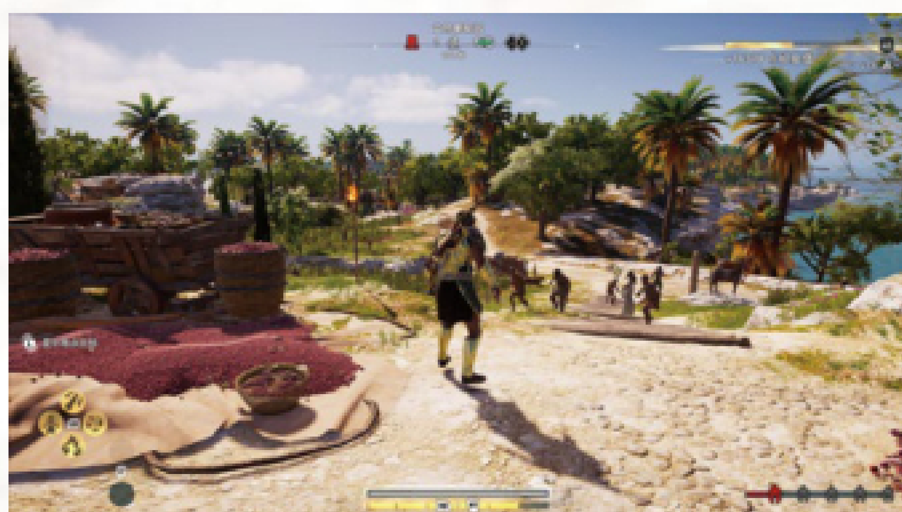
2. 摧毁全部筒仓后回去找马可斯复命，任务结束。

★马可斯角色任务：马可斯的命运

流程要点

1. 从前来追杀马可斯的士兵手中保护马可斯，这里尽量不要让士兵伤害到马可斯，最好多使用“狂袭弓之击”来击退敌人的围攻。

2. 干掉士兵后与马可斯对话，任务结束。



黑曜石群岛

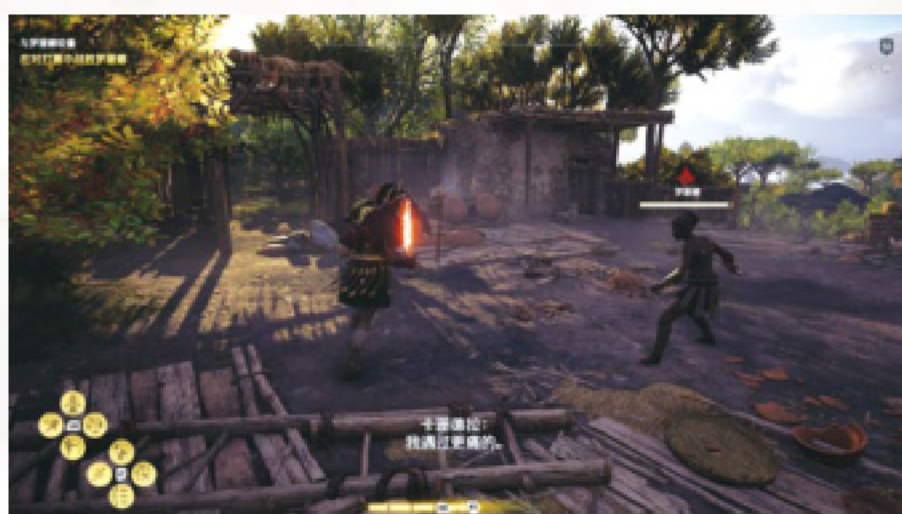
★罗珊娜角色任务：与罗珊娜较量

流程要点

1. 注意，此任务的触发条件有 BUG，如果不提前注意的话便无法触发。根据笔者的总结，要触发此任务需要在登陆米洛斯岛之前登陆伊德拉岛，如果提前在米洛斯岛接了“武力召唤”任务的话，此任务便有一定几率无法触发。此外，在做此任务之前建议先去完成与独眼巨人有关的一系列任务（包括恩培多克勒角色任务）。

2. 在伊德拉岛的中部找到罗珊娜并与之对话，对话完毕后与罗珊娜单挑，由于对方不会使用属性攻击，因此不会有太强的攻击火力，注意防反和闪避即可对她进行压制。

3. 赢得单挑后与罗珊娜来到海边，任务结束。



★罗珊娜角色任务：弓术练习

流程要点

1. 此任务要求使用弓箭干掉海滩上的 8 只野狼。野狼的血不多，注意使用“狂袭弓之击”和“毁灭射击”这两个技能便能轻松完成任务。

2. 在战斗时也可以使用近战武器，但之后罗珊娜和你的对话内容将有所改变。与罗珊娜对话后任务结束。

★罗珊娜角色任务：跑步比赛

流程要点

1. 与罗珊娜的最后一项训练任务是比赛跑步，这里即使是老老实实按照正常路线跑到山顶也是会比罗珊娜快的，因此只需跟着正常道路登上山顶即可。

2. 在山顶与罗珊娜对话后触发一段剧情，随后任务结束。

★德拉基欧斯角色任务：武力召唤

流程要点

1. 在米洛斯岛找到德拉基欧斯对话，他会邀请你参加白手战。

2. 要参加白手战，首先需要获得参赛资格，德拉基欧斯会给你提供两个选项，一个是前往伊德拉岛完成罗珊娜角色系列任务，另一个选项则是直接交 4500 德拉克马，便能省去找罗珊娜的时间。

2. 和德拉基欧斯确认参赛资格后，任务结束。

★德拉基欧斯角色任务：优秀参赛者

流程要点

1. 跟随德拉基欧斯前往城门口，与之对话后开始白手战。

2. 白手战的战斗规则有点像“大逃杀”，你需要杀死除你以外的所有参赛者才能获得最终的胜利。由于是百人大混战，因此一般不会出现参赛者对你统一集火的情况，比较推荐的做法是站在一边等待几名参赛者打得你死我活之际再一发“狂袭弓之击”下去收走人头。当战斗到后期敌人数量减少后，就需要主动去寻找那些躲藏起来的参赛者。在一般情况下，躲藏起来的参赛者会互相联合起来对你进行攻击，因此如果等级不够高或者对多人战斗没有把握的话，可以使用潜入刺杀的方式来干掉对方。

3. 比赛进行到后期，游戏会自动为你标注出剩余参赛者的位置，将他们全部干掉后，返回城门口寻找德拉基欧斯。触发一段剧情后，主角便会与罗珊娜展开最终决战。如果之前在伊德拉岛做完罗珊娜角色任务，那么在开战之前可以选择“我们不需要这么做”，便能避免与罗珊娜自相残杀，同时邀请她成为你的船员。由于罗珊娜是一个传奇品级的船员，因此笔者建议招募她而非将其杀死。

4. 避免战斗 / 杀死罗珊娜后任务结束。

小贴士：可以使用伊卡洛斯来找到那些躲藏起来的参赛者。



★德拉基欧斯角色任务：传奇不再

流程要点

击败德拉基欧斯同他的守卫后与罗珊娜对话，随后完成任务。

墨萨拉

●失控的戈尔廷

流程要点

1. 在墨萨拉岛上的戈尔廷城与托勒玛伊欧斯对话，随后接到杀死来访使者的任务。

2. 如果此时是白天，那么使者会在米诺斯遗迹或者市集等地，而夜晚的话则会在领袖官邸内。如果使该地区的国力下降，那么使者身边的护卫便会少很多，嫌麻烦的话也可以等他到遗迹或者其他开阔地带时下手，将使者杀死后逃跑即可。

3. 从使者身上得到墨萨拉领袖所在的位置，刺杀的方法同上，最保险的方法当然是先去削减国力，等级足够的玩家则可以省掉这个步骤。

4. 将领袖刺杀后得到神教成员梅兰索斯的线索，随后回去找托勒玛伊欧斯复命，任务结束。

小贴士：1. 即便国力没被削弱，墨萨拉的领袖有时也会单独走出要塞，这个时候是刺杀的最好时机。

2. 这个任务结束后委托人托勒玛伊欧斯会当上墨萨拉的领袖，称号变为了“野心家”。

●以牙易金

流程要点

1. 在戈尔廷城与街贩对话，得知他想和你做一笔交易，只要你带给他珍贵的獠牙，便能帮你做出一把上好的弓。

2. 分别猎杀山猫、母狮和鲨鱼得到它们的牙齿，注意之前在冒险的过程中已经得到的牙齿可以直接派上用场，可以节省大量时间。

3. 山猫和母狮在墨萨拉的野外可以找到不少，而鲨鱼建议前往最近的沉船点附近猎杀（海克力翁的北面）。

4. 将牙齿集齐后交给街贩即可完成任务。

●复仇必要冷血

流程要点

1. 在戈尔廷的雅典娜 · 普里奥克斯神殿接到任务后，前往宙斯的游乐场寻找阿瑞斯的追随者。

2. 阿瑞斯的追随者一般会聚集在宙斯的游乐场附近的“？”点中，清理两个这样的地点即可干掉任务所要求的 10 名敌人。

3. 返回戈尔廷找委托者复命，任务结束。

●亡者与花

流程要点

1. 在米诺斯遗迹附近接到任务后前往宙斯的游乐场帮助老人取得红色的花朵。

2. 花朵生长在伊达的山顶，附近有个快速移动点，如果之前已经激活了的话直接传送过去即可。

3. 返回米诺斯遗迹，发现老人已经离世，将花朵交给他的女儿后即可完成任务。



●事情没那么简单

流程要点

1. 在宙斯的游乐场附近找到一具尸体，顺着一旁死者的信件中讲述的线索找到牧羊人小屋。

2. 杀死牧羊人小屋旁的攻击者后与死者的联系人交谈，随后按照指引前去保护死者的妻子伊莎贝尔。

3. 来到伊莎贝尔的小屋，发现她已经被雅典士兵杀死，干掉守在屋外的雅典士兵后进入小屋触发一段对话剧情，任务结束。

●内乱

流程要点

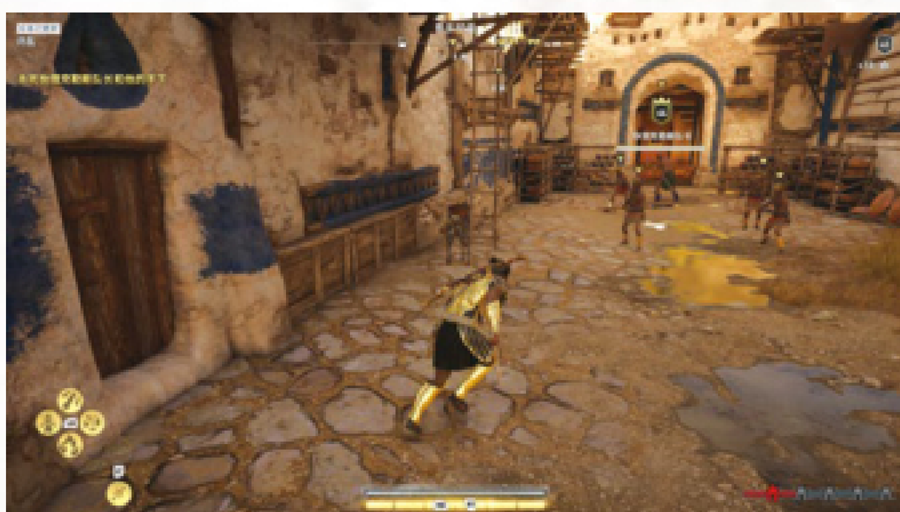
1. 在墨萨拉西边的凯东尼亚接到解决这一带的暴乱的委托，随后分别前往 3 处闹事地点。

2. 只要在对话时尽量选择不起冲突的选项，例如让商人“遵守律法”之类的，便基本不会和当地士兵发生战斗。当然发生战斗的话也能完成任务，只是会消耗不少时间，并且会是悬赏金额增加。

3. 解决 3 处闹事地点后回去找委托人复命，发现委托人已经死亡，阅读完一旁桌上的信件后前往指定地点干掉罪魁祸首狄俄克勒斯队长和他的手下。

4. 在前往狄俄克勒斯队长所在的地点之前，最好多积攒一些肾上腺素槽，以便一见面就可以施放“狂袭弓之击”清理狄俄克勒斯的手下。此外，悬赏值记得也要清空，否则若是在战斗中混入几个赏金猎人会相当麻烦。

5. 杀死狄俄克勒斯队长和他的手下后任务结束。



●再说一次!

流程要点

1. 在墨萨拉西边的戴亚克托斯枯竭矿脉附近与委托人铁匠对话，对方会让你帮他找到一些黑曜石结晶。

2. 如果此时身上已经携带有黑曜石结晶的话直接交给他便能完成任务，如果没有则选择“我会搞定的”，铁匠便会让你前往废弃遗迹与军事营地搜寻装有黑曜石结晶的宝箱。

3. 想要快速集齐黑曜石结晶的话笔者推荐直接分解武器，便能在短时间内获得大量黑曜石结晶。将其中 5 枚黑曜石结晶交给铁匠即可完成任务。

●袒露一切

流程要点

1. 在宙斯的游乐场找到被捆住的潘达罗斯，杀死附近的野狼后替他松绑，随后根据他提供的线索前往芮亚洞窟找到被抢走的护身符。

2. 在洞窟最深处的一名阿瑞斯的追随者身上即可找到护身符，这名敌人在巡逻和看守时会自言自语：“这个护身符太好看了。”，所以很容易辨认。将他干掉并拿走护身符即可完成任务。

佩夫卡

●强大米诺陶洛斯

流程要点

1. 与里安卓斯对话后接到三个支援任务，全部完成后此任务也随之结束。

■支援任务：准度的战前试炼

流程要点

1. 根据任务指引前往准度战前试炼的关主前与其对话，试炼内容是寻找他丢失的 3 个儿子。

2. 使用伊卡洛斯定位 3 个小孩的所在处后，在寻找小孩的途中击杀在附近游荡的野猪。其实不杀野猪也没关系，只需找到小孩并和他们一一互动后便可以回去交差。

3. 最后一个小孩被困在一个有蛇的房子内，进去将蛇解决掉即可将他救出。

4. 回去找关主复命，得到准度令牌后任务结束。

■支援任务：力量的战前试炼

流程要点

1. 与力量试炼关主对话，可以选择直接用 1500 德拉克马买下力量令牌，也可以和他进行一场比试，赢得令牌。

2. 这个关主的实力较弱，推荐与他进行比试。

3. 赢得比试后获得力量令牌，任务结束。

■支援任务：耐力的战前试炼

流程要点

1. 与耐力试炼关主对话，得知需要潜入水底找到宝箱才能拿到试炼令牌，当然也可以直接花钱买。

2. 想要挑战试炼的话最好先通过伊卡洛斯定位宝箱的位置，此外水中的鲨鱼不用管，直接拿走宝箱内的令牌即可。

●靠牛赚钱

流程要点

试炼全部挑战成功后，将令牌拿回给里安卓斯，与之对话后花费 1200 德拉克马将令牌买回来，任务结束。

●表象之下

流程要点

1. 在目标地点找到两名战士并与之对话，随后跟着他们一路来到勇者洞窟。

2. 进入洞窟的最深处，杀死埋伏在这里的伏击者，和假扮米诺陶洛斯的里安卓斯对话，随后任务结束。

●受够米诺陶洛斯了

流程要点

1. 跟随里安卓斯前往扎克洛斯，这里选择潜行路线的话，里安卓斯会帮忙吸引守卫的注意，所以可以很轻松地潜入目标地点地下洞窟。

2. 在地下洞窟中解救并护送里安卓斯的女儿阿玛拉到达安全地带并与与其对话，随后便可以从里安卓斯处获得神教成员墨利忒的线索。

●逃避并不可耻

流程要点

1. 在拉托城中找到欲要跳楼的摩立斯，为了帮助他建立自信，于是分别前往领袖官邸和拉托要塞窃取斧头和盔甲。

2. 盔甲位于领袖官邸二楼的领袖房间内，直接从附近的房顶偷偷溜过去就可以轻松到达官邸二楼的房间，不必惊动任何守卫。

3. 斧头位于拉托要塞的中心，但由于要塞的守卫大多击中在四周城墙周围，中心地带的敌人反而很少，因此只要借助草丛从接近要塞中心后即可轻松将盗取斧头。



4. 集齐斧头和盔甲后回去找摩立斯，将装备交给他后触发一段剧情，任务结束。

●米诺陶洛斯导览

流程要点

1. 在拉托港口与导览员亚森尼欧斯对话，随后跟随他游览拉托城的景点。

2. 在游览完米诺陶洛斯的雕像后，亚森尼欧斯还会向主角推销米诺陶洛斯的药剂，这里可以选择是否花 200 德拉克马购买，对剧情无影响。

3. 跟随亚森尼欧斯来到最后一个景点泰拉科斯洞窟后，发现遭到了一群战斗的埋伏，这时可以选择交 3000 德拉克马给骗你的亚森尼欧斯息事宁人，也可以选择不交钱并与强盗展开战斗。笔者建议直接和强盗开打。

4. 杀死强盗后和亚森尼欧斯对话，随后即可结束任务。

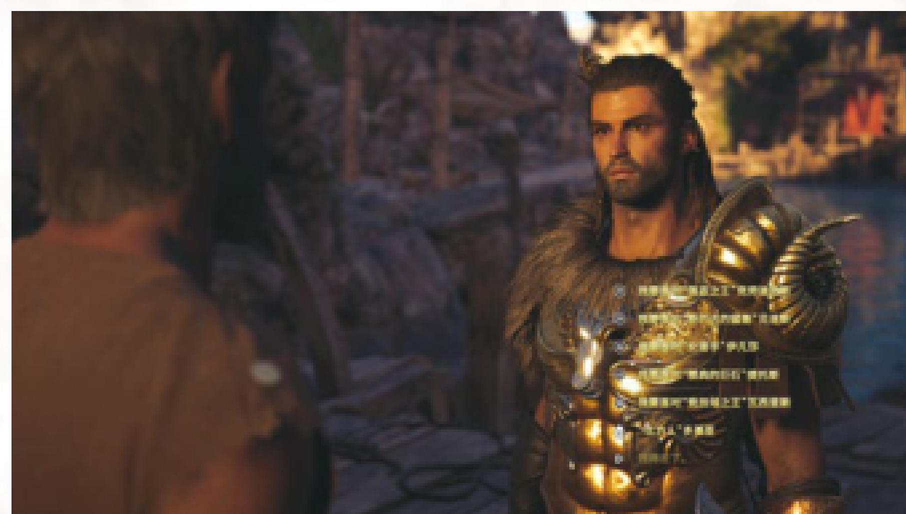
★斯库拉角色任务：嗜血的观众

流程要点

1. 在佩夫卡与迈翁对话后根据指引前往竞技场，到达竞技场后与门口的斯库拉对话后即可激活竞技场。

2. 任务要求赢得 5 场竞技场格斗，一场竞技场格斗的规则是先抵御 4 波杂兵的攻击，最后再向赛前指定的斗士发起挑战。

3. 由于竞技场斗士的等级不会随着主角等级的提升而提升，因此建议再通关后达到满级 50 级再来做这个任务，更加轻松。赢得 5 场格斗后任务结束。



★斯库拉角色任务：竞技场的英雄

流程要点

1. 要完成这个任务只需打一场就够了，只需赛前向斯库拉指定一位神秘选手挑战即可。

2. 上场后便会发现这名神秘的选手便是斯库拉本人，这里虽然有对话选项，但无法避免他被主角杀死的命运，因此凭喜好随便选择即可。

3. 杀死斯库拉后与迈翁对话，随后任务结束。

基西拉岛

●以利滚利

流程要点

1. 前往基西拉岛北边的阿佛洛狄忒的静避处附

近，与一名街贩搭话后交给他 1000 德拉克马换取写有宝藏位置的刻写板。

2. 根据刻写板提供的位置信息前往岛屿东边的迪亚科富蒂岛，在岛屿中央发现空无一物的箱子后才明白被街贩骗了。

3. 回去找街贩对质，对方露馅后便会逃到附近的一座橄榄园中，任务至此便已结束。但玩家仍然可以前往橄榄园将街贩杀死，取回被骗的钱财。

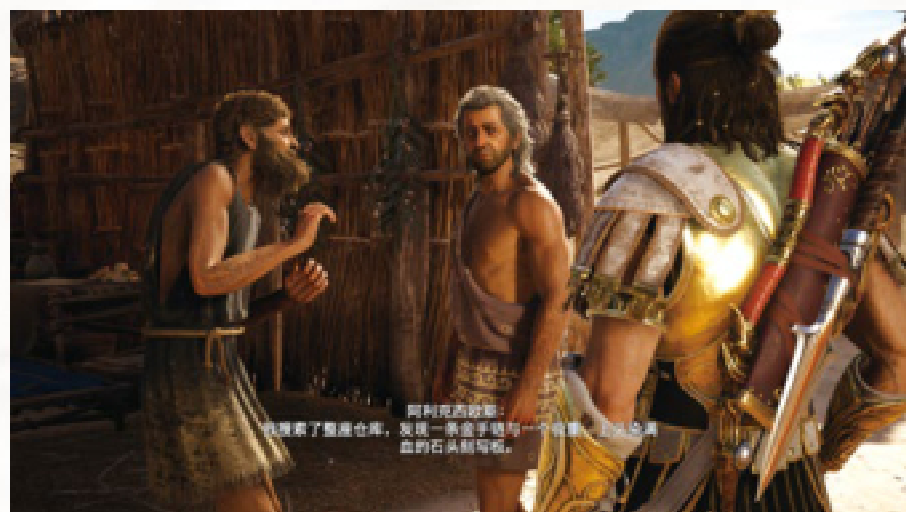
●瘀紫的伤痛

流程要点

1. 在基西拉岛西部海岸的穆雷克斯染坊与一名商人对话，得知他的儿子被人杀害了。于是从商人处接到调查凶手真实身分的委托。

2. 根据任务指引前往码头调查凶杀现场，分别调查手链、地面的血迹以及凶器。调查完毕后回去找商人谈话，指控基西拉岛的领袖是杀人凶手。

3. 前往领袖官邸，推荐从侧面登上凉台的顶棚，然后从顶棚发动“致命刺杀”即可将领袖一击毙命，不必和守卫过多纠缠。杀死领袖后任务结束。



●追踪傻瓜

流程要点

1. 在基西拉岛东南部的斯坎地亚港口接到任务后根据指引前往附近的洞窟寻找失踪的猎人。

2. 使用伊卡洛斯定位猎人洞窟的具体位置后进入洞窟找到受伤的猎人，将猎人背回斯坎地亚港与他的妻子见面，任务结束。

●我叫蒂欧妮

流程要点

1. 在基西拉岛中部（朝圣丘的东南方向）湖畔的命运圣坛处发现蒂欧妮正在被两名士兵追杀，替她解围后与之对话，随后接到任务。

2. 护送蒂欧妮到达基西拉镇，注意途中会有敌人的埋伏。

3. 到达指定地点后与蒂欧妮对话，随后任务结束。

●秩序神教的地位

流程要点

1. 完成“我叫蒂欧妮”后触发，得到三个支援任务。

■支援任务：任君挑选

流程要点

1. 前往基西拉镇南边的迈锡尼遗迹寻找蒂欧妮所说的毒药包。

2. 遗迹里的守卫不少，可以等到天黑时再来，大部分人都会睡觉，潜入进去一个个刺杀即可。

3. 回去找蒂欧妮复命，任务结束。

■支援任务：女仆故事

流程要点

1. 根据指引前往阿佛洛狄忒神殿，与门后的大祭司交谈。

2. 前往橄榄园寻找大祭司的女仆，发现她已被神教守卫杀死，从其身上搜到字条后返回神殿交给大祭司，任务结束。

■支援任务：终将崩解

流程要点

1. 前往任务地点斯坎地亚港找到港务长与其交谈。

2. 根据港务长的要求在附近的海关仓库中找到并释放 3 名囚犯。海关仓库很大，非常适合潜入，使用伊卡洛斯定位到 3 名囚犯的具体位置后从海洋所在的侧面开始潜入即可。

3. 找到港务长复命，随后接到额外的委托“环礁指令”，任务结束。

■支援任务：环礁指令

流程要点

1. 完成支援任务“终将崩解”后从港务长处可接到此任务。

2. 根据指引前往基西拉岛南边的小岛水壶礁，干掉船难残骸野营地的目标船长后任务结束。

●匆匆忙忙

流程要点

1. 在朝圣丘找到蒂欧妮并与其对话即可结束任务。

●生死有命

流程要点

1. 根据指引前往别墅寻找蒂欧妮，与女仆对话后跟随她来到露台。

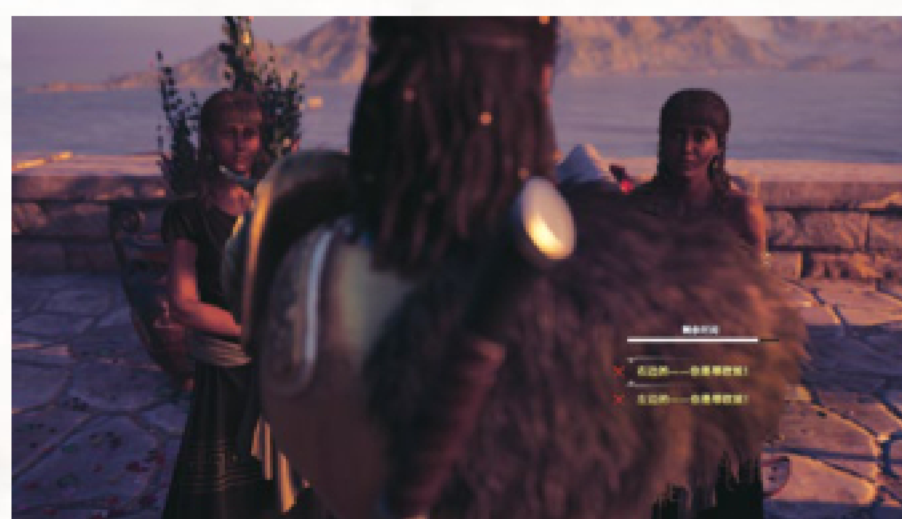
2. 蒂欧妮出现后可触发一段浪漫剧情，随后与赶来的神教守卫战斗。

3. 干掉守卫后向女仆问话，随后即可揭露蒂欧妮神教成员的身分。

4. 前往祭坛寻找蒂欧妮，发现她和大祭司是一对双胞胎，主角需要分辨出真正的蒂欧妮并杀死她才能令基西拉岛重回和平。

5. 选择右边的“蒂欧妮”（一进来右边的会掐着左边的脖子，这里露馅了），将她杀死并从大祭司处得到墨利忒的有关情报后任务结束。

6. 这里如果选择错了的话蒂欧妮会带着一群神教守卫前来追杀你，虽然也可以将她杀死，但这样就无法从大祭司处得到下一名神教成员的情报了。



锡拉岛

●家族遗产

流程要点

1. 完成主线剧情“联合前线”即可触发此任务。

2. 前往锡拉岛寻找父亲的情报，通过伊卡洛斯定位前者留下的营地。

3. 在营地内找到一块刻石板，随后需要通过上面记载的情报打开石门。

4. 谜题很简单，现在岛上找到会反射太阳光的镜子，然后沿着其反射出的光线从头开始找起，遇到被阻断处便设法将阻断物清理干净，或者移动其他镜子来改变光线的路径，直到让光线折射到紧闭的石门上即可。

5. 沿着道路一路穿过地下水道和岩浆地区，最终抵达失落之城闸门口与父亲相见，触发对话剧情。

6. 剧情结束后返回现代，操纵现代主角蕾拉一路潜入失落之城闸门口。水下地形比较复杂，容易迷路，但由于蕾拉身着潜水服，因此不必担心在水下长时间缺氧的状况，在水下慢慢找到出路即可。

7. 在失落之城闸门口触发剧情后重新回到古代，任务结束。



白银群岛

●天堂中的麻烦

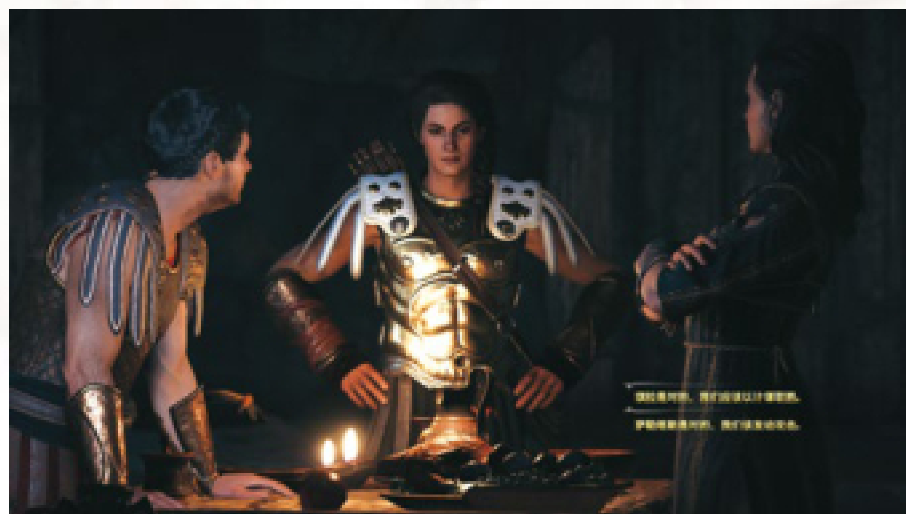
流程要点

1. 在米克诺斯岛的港口南边接到委托后会得到两个地点，一个在中部的山洞里，另一个在北部海滩。前往这两个地点的顺序可自由选择，没有强制性要求。

2. 在任务进行到琪拉的藏身处时会出现对话选项，必须在两人的计策中选择支持其中一位，选择琪拉的话之后会得到与琪拉有关的一系列任务，选择萨勒塔斯的话则会接到武力召唤系列任务。

3. 值得注意的是，你在这里及其之后的选择将直接决定这条任务链的结局，尤其是浪漫选项需要尤为谨慎。也就是说，琪拉和萨勒塔斯两人不可兼得，如果与琪拉发生浪漫关系，那么必然要舍弃萨勒塔斯，如果与萨勒塔斯发生浪漫关系，那么琪拉也会死亡。

4. 当然，在做出选择之后，你还可以同时推进两个人的任务线，同时避免与两人发展浪漫关系，就可以触发两人同时存活的结局。



●萨勒塔斯的作风

流程要点

1. 前往斯巴达营地与萨勒塔斯交谈后接到摧毁3艘雅典舰船的委托。

2. 海上游曳着许多雅典舰船，干掉其中3艘体型较小的船只即可。

3. 回去找萨勒塔斯复命，任务结束。

●血染红沙

流程要点

1. 从萨勒塔斯处接到杀死3名雅典军事执政官的任务，这些军事执政官分散在提洛岛各处的军营中。

2. 直接闯入军营，杀死执政官后前往下一个军营即可，不必浪费时间清理军营里的其他杂兵。

3. 最后一个执政官需要触发一个剧情互动才能解决，因此不建议正面突击，否则在没杀死其他杂兵之前无法与之互动。用潜入的办法进入执政官所在的小屋内进行互动即可。

4. 返回萨勒塔斯所在处复命，随后结束任务。

●武力召唤

流程要点

1. 委托要求削弱雅典在白银群岛的国力，作为任务链的前两个任务“萨勒塔斯的作风”和“血染红沙”之后，国力便会下降至一格半左右，接下来只需来到“血染红沙”任务中最后一个执政官所在地依莱斯农场，烧毁5个筒仓后即可将雅典的国力削弱至一格以下。

2. 返回米克诺斯岛向斯巴达军事执政官复命，选择为斯巴达出战，即可加入征服战。

3. 帮助斯巴达赢得胜利后，获得揭露波达尔克斯的线索，任务结束。

●黑帝斯，这位是波达尔克斯

流程要点

任务要求刺杀波达尔克斯，如果之前完成了削弱国力的任务，那么此时的波达尔克斯会前往一个小酒馆内避难，身边的守卫很少，潜入屋内将其干掉即可完成任务。



●“M”的命案

流程要点

1. 与米克诺斯岛上小酒馆附近的小乞丐对话，跟随她一栋废弃的屋子。

2. 在废弃房屋内与4处调查点进行互动（其中一处调查点在二楼），随后和屋外的乞丐交谈。

3. 前往波达尔克斯的领袖宅邸窃取一个木制的娃娃，潜入进去即可，没必要杀死全部宅邸内的全部守卫。

4. 前往琪拉的藏身处波菲里翁洞窟，选择与琪拉私下谈事情，将木娃娃和波达尔克斯的真相告知给她，任务结束。

●难忘的一夜

流程要点

1. 在米克诺斯酒馆角附近接到任务，前往目标地点触发剧情。

2. 在悬崖边和琪拉对话时第二次选项一定要选择“别管众神”，否则琪拉会跳崖自杀。

3. 接着前往另一个任务地点，选择结束宴会，即可完成任务。（最好不要发表演讲）



希腊

●围攻强盗

流程要点

委托要求完成10个强盗营地的任务目标，可以把此任务当成一个长期任务来做。由于地图的强盗营地比较分散，且大多都是以“？”点的形式显示在地图上，因此玩家不必急于一时，在做其他地区任务时顺便清理地图上的“？”点，即可很容易达成10个强盗营地的任务目标。



重要角色专属任务一览表（已剔除主线任务）

角色	任务名	地点
马可斯	老朋友，没问题	科斯岛
	着火农场	科斯岛
	马可斯的命运	科斯岛
希波克拉底	狩猎队	玻俄提亚
	放了我的病人	玻俄提亚
	遗产保险	玻俄提亚
	物极必反	玻俄提亚
赞妮亚	物以类聚	基欧斯岛
	她掌控着海洋	基欧斯岛
	掷骰子	基欧斯岛
	无价之宝	基欧斯岛
阿尔西比亚狄斯	油与爱	阿提卡
	小心轻放	科林斯
	指定驾驶	阿提卡
	坚如磐石	阿提卡
	穿越边境	阿提卡
	从此幸福快乐？	阿提卡
苏格拉底	我们都记得	阿提卡
	公民权测验	阿提卡
	见证他	阿提卡
	言论自由	阿提卡
	高高在上	阿提卡
	毕生价值	阿提卡
	苏格拉底式方法	提洛岛



全神教成员揭露线索表

神教支部	神教成员	揭露线索	备注
秩序之眼	厄尔皮诺	-	完成主线剧情“隐忧”即可将其击杀。
秩序之眼	索特拉	完成主线剧情“毒蛇之巢”后得到揭露	-
秩序之眼	弥达斯	1.完成主线剧情“毒蛇之巢” 2.参加伯里克利的交际就会，得到给“主人的信”	- -
秩序之眼	“主人”	在支线任务“毕生价值”中得到揭露	该支线任务需要完成所有苏格拉底任务线后才能触发
秩序之眼	赫尔米波斯	完成支线任务“言论自由”后得到揭露。	-
秩序之眼	“暗影”倪克斯	杀死秩序之眼其他所有成员后揭露	-
银矿脉	“豁达者”爱比克泰德	-	在主线剧情“毒蛇之巢”中被德谟斯当作替罪羊杀死
银矿脉	“奇美拉”	完成主线剧情“毒蛇之巢”	-
银矿脉	“优卑亚的人头马”	完成主线剧情“毒蛇之巢”	-
银矿脉	“银色狮鹫”	位于米克诺斯岛西南部的波塞尼亚岛上	波塞尼亚岛面积很小，可呼唤伊卡洛斯对其定位
银矿脉	“令人畏惧者”马卡昂	在亚该亚地区北部沉船湾的一块礁石后面调查一具尸体即可得到线索	尸体的具体位置见表格下方的图
银矿脉	“贤者”波勒蒙	杀死银矿脉其他所有成员后揭露	-
提洛同盟	布里松	完成主线剧情“逃离雅典”后得到揭露	-
提洛同盟	“残暴者”波达尔克斯	在支线剧情“武力召唤”任务链中得到揭露	在米克诺斯岛的支线任务“黑帝斯，这位是波达尔克斯”中将其击败
提洛同盟	“禁欲者”伊欧巴提斯	击败佣兵“漂流人”泰凯奥斯后得到揭露	-
提洛同盟	“妙手”雷克森诺尔	在主线剧情“有趣的缪斯神话”中与埃卡忒利涅对话后揭露	在主线剧情“有趣的缪斯神话”中将其击败
提洛同盟	“公道者”柯卓斯	击败竞技场的“雅典的巨石”提托斯后得到揭露线索	-
提洛同盟	“万人迷”克勒翁	1.完成主线剧情“雅典的最后希望” 2.主线剧情“服刑期间”解决掉杂兵后得到揭露	在主线剧情“我们终将崛起”中将其打败。 -
伯罗奔尼撒联盟	贩夫	在主线剧情“绊倒贩夫”得到揭露	在“绊倒贩夫”任务中将其击败。
伯罗奔尼撒联盟	帕罗斯岛的席拉诺斯	在主线剧情“死亡与混乱”中得到揭露	在主线剧情“联合前线”中将其打败。
伯罗奔尼撒联盟	卡历亚斯	在主线剧情“参赛者”中得到揭露	-
伯罗奔尼撒联盟	“执政官”拉戈斯	在主线剧情“要杀还是不杀”中得到揭露	在主线剧情“法官，陪审团，刽子手”中将其击败
伯罗奔尼撒联盟	“公正”史奇雷克斯	在罗可里斯地区红湖湾的薛西斯要塞中搜刮国家宝藏箱	-

神教支部	神教成员	揭露线索	备注
伯罗奔尼撒联盟	波萨尼亚斯	1.在主线剧情“绊倒贩夫”中将贩夫杀死在圣窟之中 2.在主线剧情“法官，陪审团，刽子手”中得到拉戈斯的线索，将其揭露	- -
爱琴海众神	阿斯忒里翁	完成主线剧情“毒蛇之巢”	-
爱琴海众神	“密提林之鲨”	位于锡拉岛东北方向的海底，地点名为安菲特里忒宫殿	该地点不会在地图上显示出来，只有靠近之后使用伊卡洛斯才能够发现。具体位置详见表格下方的图
爱琴海众神	梅兰索斯	完成支线任务“失控的戈尔廷”后得到揭露	-
爱琴海众神	索可斯	在米洛斯岛上发动征服战，即可在战场上看到索可斯	只需清空岛上的崔普提要塞便能将国力削弱至触发征服战状态；主角加入征服战的任何一边都能让索可斯参战
爱琴海众神	“八爪章鱼”	击败索可斯便可得到线索进行揭露	-
爱琴海众神	“九头蛇”	杀死爱琴海众神其他所有成员后揭露	-
血脉崇拜者	哈帕洛斯	1.完成主线剧情“毒蛇之巢” 2.杀死位于佛基斯的克雷托斯洞窟内的部落成员后得到揭露	- -
血脉崇拜者	克莉西斯	完成主线剧情“谋杀的先驱”	-
血脉崇拜者	蒂欧妮	在基西拉岛上完成与蒂欧妮有关的所有任务	蒂欧妮任务线的开端是“我叫蒂欧妮”
血脉崇拜者	佐伊斯每	位于玛利斯地区薛西斯湾北部的野生熊营地内	这个营地在地图上会以“？”的形式标注出来
血脉崇拜者	墨利忒	在佩夫卡完成与里安卓思有关的所有任务	里安卓斯任务线的开端是“强大的米诺陶洛斯”
血脉崇拜者	“全视者”伊俄卡斯忒	杀死血脉崇拜者其他所有成员后揭露	-
神教群英	“斯巴达的野兽”贝洛斯	完成主线剧情“毒蛇之巢”	-
神教群英	“大帝”欧奇多斯	完成主线剧情“毒蛇之巢”	-
神教群英	迪安涅拉	在主线剧情“迪安涅拉的陨落”中揭露	在主线剧情“迪安涅拉的陨落”中将其打败。
神教群英	剑鱼	在米诺陶洛斯章节的“水中之血”分支剧情中揭露	-
神教群英	封口者帕拉斯	完成主线剧情“扳倒贩夫”后，在科林斯城的铁匠铺中购买破烂的斯巴达旗帜即可揭露	此外也可以直接在亚该亚地区代表雅典势力参加征服战，便可在战场上看见他
神教群英	“传奇”埃克齐亚斯	杀死神教群英其他所有成员后揭露	-
天选者	德谟斯	完成主线剧情“毒蛇之巢”	完成奥德赛主线剧情后自动被打败
秩序神教的鬼魅	鬼魅	杀死全部除鬼魅以外的全部秩序神教成员后揭露	-

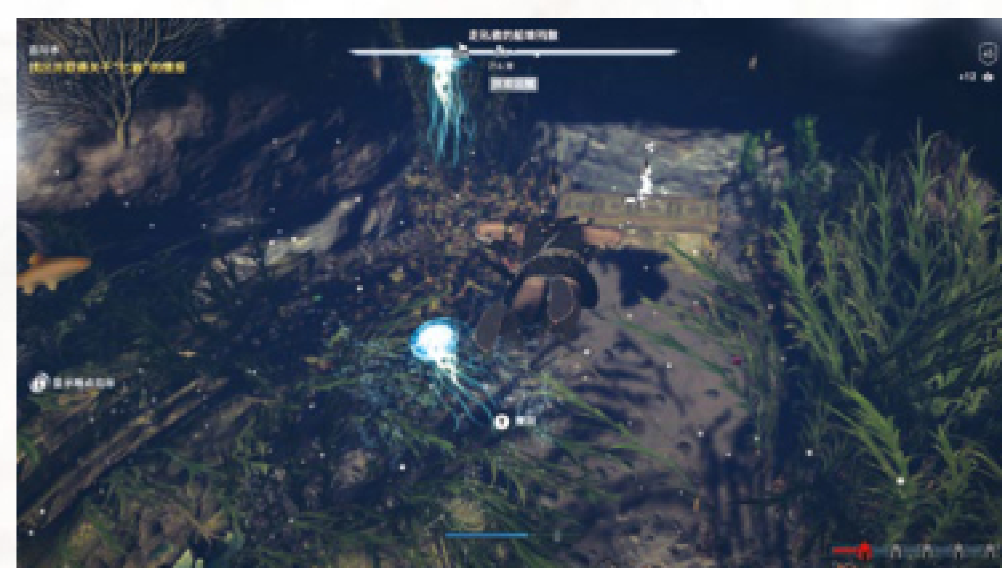


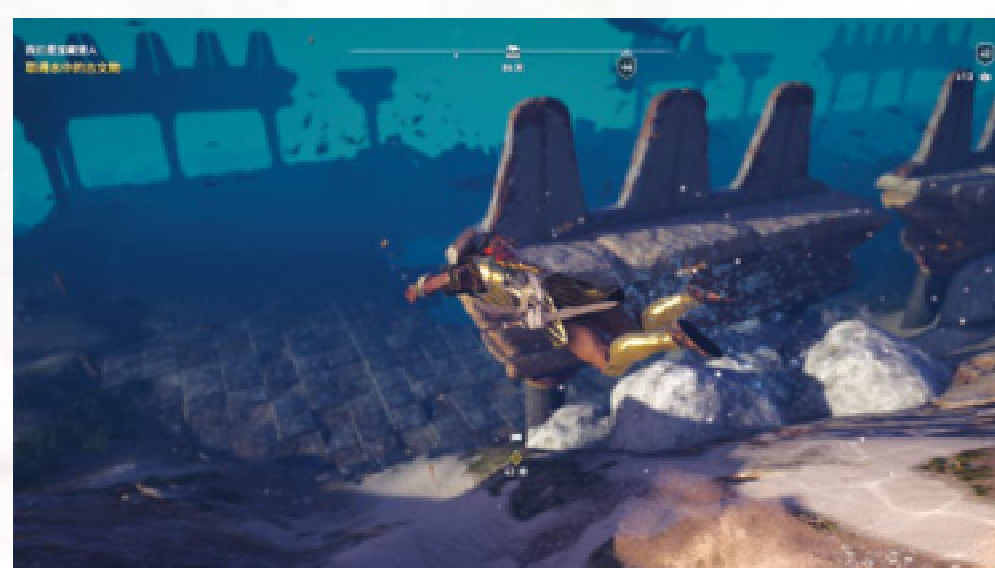
■“令人畏惧者”马卡昂的揭露线索。

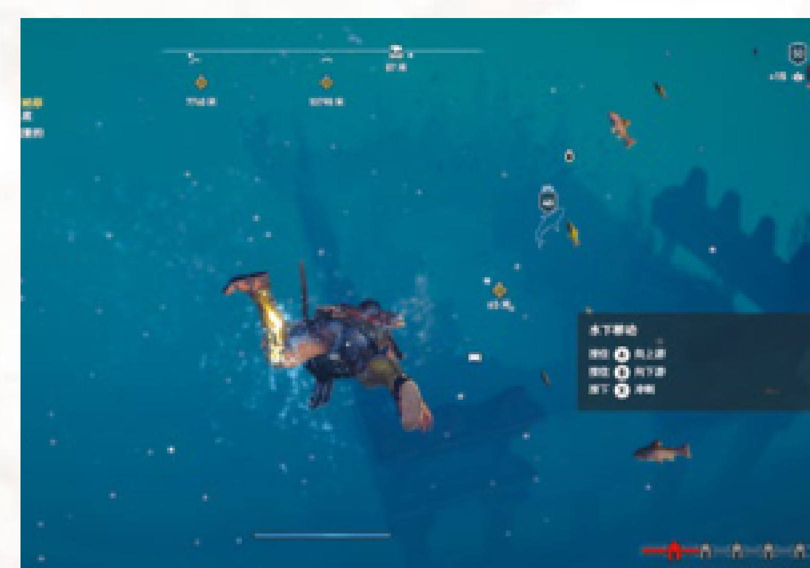


■“密提林之鲨”的揭露线索。

全水下地点一览图







成就/奖杯指南

成就/奖杯综述

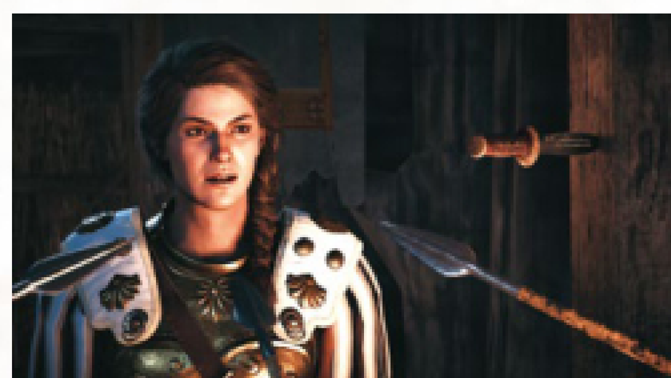
XOne版

成就总数	50个
全成就难度	3/10
全成就所需时间	60小时
在线成就	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
难度是否影响成就获得	无
成就BUG	无
特殊需求	无

PS4版

奖杯总数	51
铜杯	38
银杯	10
金杯	2
白金	1

本作的全成就 / 白金时间大概在60 小时，但其中大部分时间都是在过剧情，难度要比《起源》低很多，毕竟没有全开“？”点以及一次性卖够100 万这种强迫症型成就 / 奖杯，做完三大主线之后基本上就能解锁到70% 以上。相比全成就 / 白金的难度，育碧的 BUG 倒成为了玩家的最大阻碍（例如前几天的神教成员被困在地底出不来的恶性 BUG）。此外，建议有志于全成就 / 白金的玩家在做主线时顺便留意下成就 / 奖杯指定需要完成的角色任务，在路过时就顺便一起完成，可以节省不少时间。



成就/奖杯攻略

史诗循环

解锁条件 获得此奖杯外的所有奖杯

这就是斯巴达！ 10点/

解锁条件 完成斯巴达300勇士之战

获得方法 剧情相关的成就/奖杯。在主线剧情中自动获得。

撰写中的奥德赛故事 15点/

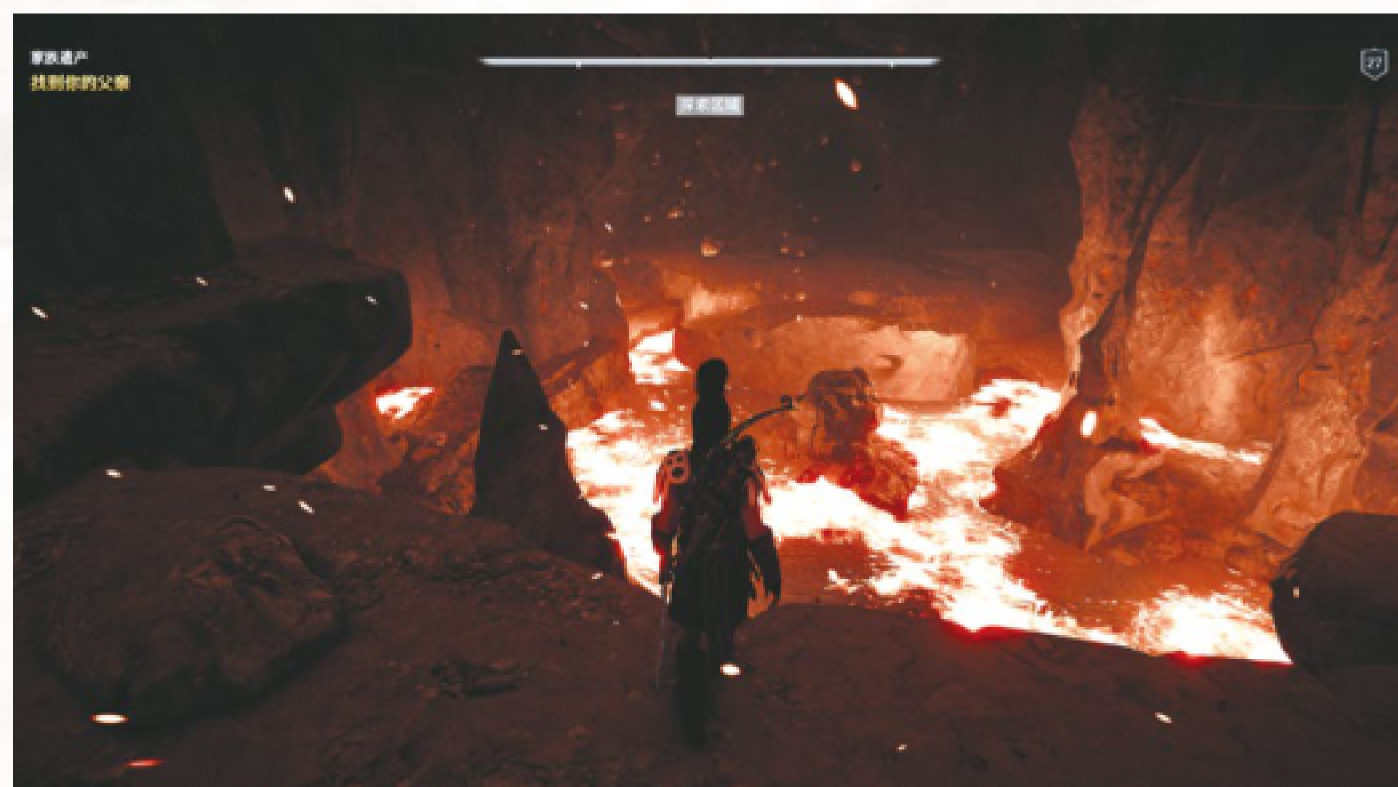
解锁条件 完成章节1

获得方法 剧情相关的成就/奖杯。在主线剧情中自动获得。

过去的错误 15点/

解锁条件 完成章节2

获得方法 剧情相关的成就/奖杯。在主线剧情中自动获得。



挖掘出的邪恶 15点/

解锁条件 完成章节3

获得方法 剧情相关的成就/奖杯。在主线剧情中自动获得。

聪明的头脑 15点/

解锁条件 完成章节4

获得方法 剧情相关的成就/奖杯。在主线剧情中自动获得。

死灰复燃 15点/

解锁条件 完成章节5

获得方法 剧情相关的成就/奖杯。在主线剧情中自动获得。

民主陨落 15点/

解锁条件 完成章节6

获得方法 剧情相关的成就/奖杯。在主线剧情中自动获得。

创造中的传奇 15点/

解锁条件 完成章节7

获得方法 剧情相关的成就/奖杯。在主线剧情中自动获得。

夺回雅典 20点/

解锁条件 完成章节8

获得方法 剧情相关的成就/奖杯。在主线剧情中自动获得。

奥德赛之终 50点/

解锁条件 完成章节9+终章

获得方法 剧情相关的成就/奖杯。在主线剧情中自动获得。

波塞顿之子 20点/

解锁条件 完成所有水下地点目标

获得方法 参见上页的“全水下地点一览图”。

个人专属 15点/

解锁条件 铭刻你的第一件物品

获得方法 在铁匠处铭刻一件装备即可解锁。

你现在为我做事了 15点/

解锁条件 为你的船只招募并指派一名传奇NPC

获得方法 主线剧情在通关时若打出完美结局，即可一口气获得4名传奇品级的船员。

亮晶晶！ 15点/

解锁条件 取得并装备你的第一件传奇物

获得方法 传奇物品的背景颜色是金黄色的，后期会得到很多，随便装备一件即可完成解锁。



我是传奇 30点/

解锁条件 装备一把传奇近战武器以及五件传奇护甲

获得方法 推荐去完成“阿尔忒弥斯之女”系列任务，便会获得一套完整的阿尔忒弥斯套装以及一把传奇弓，将它们装备上后即可完成解锁。

你们开心了吧？ 30点/

解锁条件 成为竞技场的冠军

获得方法 在墨萨拉完成斯库拉角色任务“嗜血的观众”即可解锁，需要赢得5场竞技场比赛。

半神半人 15点/

解锁条件 达到等级50

获得方法 “阿尔忒弥斯之女”任务以及刷竞技场是获取经验比较快的方式，但其实没必要刻意去刷，在做主线时注意多清理支线即可，后期的支线大部分都会给1~2万经验值。

神威力量 15点/

解锁条件 取得阶层3的主动能力

获得方法 需要将长矛升至第5级（至少杀死20名神教成员）才能将主动技能学习至第三层。长矛的升级地点是安德罗斯岛上的远古锻造炉。

修复遗产 30点/

解锁条件 将你的长矛升级到阶层6

获得方法 需要将神教成员全部解决后才能获得足够的神器碎片来升级长矛。可根据前页的神教成员线索表来找到并刺杀他们。

食物链顶端 20点/

解锁条件 成为第一名佣兵

获得方法 只有击败排名比目前的自己要高的佣兵才能使自己的佣兵排位获得提升，在找佣兵战斗时需要注意这点，尽量不要和比自己排位更低的佣兵打，得不偿失。

揭开面具的神教 30点/

解锁条件 打败所有秩序神教的成员

获得方法 所有秩序神教成员的揭露线索见前页表格，将他们全部揭露后即可顺着地图上标注的位置找到他们并将其逐一击败。

恶臭之眼 15点/

解锁条件 在凯法隆尼亚岛从山羊身上找回独眼人的眼睛

获得方法 在序章凯法隆尼亚岛上的主线任务“重大突破”中，主角会将独眼人的黑曜石眼睛塞到一只山羊的臀部里。因此需要在凯法隆尼亚岛上的山羊中找到那只特定的山羊。解锁难点在于你无法借助伊卡洛斯的帮助来定位这只羊，因此只能大海捞针， 在岛上杀光所有你看到的山羊，直到找到那到黑曜石眼睛为止。由于随机性较高，建议放在最后来解锁。

荷米斯的伙伴 20点/

解锁条件 揭露希腊的每个地区

获得方法 这个成就/奖杯需要揭开覆盖在希腊每个地区上的迷雾，难点在于迷雾揭开的面积并不固定，会根据当前地区的大小而有区别。有时候踏上某个岛屿只会揭开这个岛屿的其中一部分迷雾，剩下的迷雾还需要深入岛屿深处才能揭开；有时候玩家会忽略一些面积十分小的岛屿（例如萨摩斯岛南边的柯拉迪亚岛）；甚至有一些迷雾的颜色与其周围已经解锁的地区在地图上十分相近，很难辨别。在解锁时玩家需要注意以上提到的几点事项，在地图上认真辨别已经去过的地区和没有涉足过的地区，遇到不确定的地区则最好亲自走一趟，以防遗漏。





珀尔修斯的样貌 20点/

解锁条件 打败梅杜莎

获得方法 参见前文神话生物流程攻略中的“梅杜莎”部分。

迷人的胜利啊！ 20点/

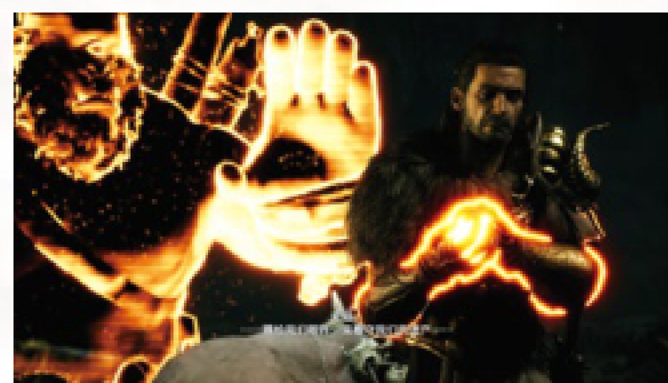
解锁条件 打败牛头人

获得方法 参见前文神话生物流程攻略中的“米诺陶洛斯”部分。

心无旁骛 20点/

解锁条件 打败独眼巨人

获得方法 参见前文神话生物流程攻略中的“独眼巨人”部分。



猜个谜语 15点/

解锁条件 智取斯芬克斯

获得方法 参见前文神话生物流程攻略中的“斯芬克斯”部分。

众海之王 30点/

解锁条件 将阿德瑞斯提亚号完全升级

获得方法 升级船只所需的材料除了软皮革、铁金属和橄榄木以外，还需要额外用到一种古老刻写板。这种刻写板分布在整个希腊世界的遗迹之中，只有取得遗迹中的古老刻写板，才能使船只得到升级。

阿尔戈英雄 30点/

解锁条件 阿德瑞斯提亚号上的船员全为传奇副手

获得方法 按照前文的攻略打出完美结局后即可得到4名传奇副手，将他们装备在船上即可完成解锁。

狩猎大师 20点/

解锁条件 完成阿提密斯之女任务线

获得方法 详见前文支线任务“阿尔忒弥斯之女”流程指南。

互利双赢嘛 20点/

解锁条件 完成马可斯任务线

获得方法 详见前文南斯波拉泽斯群岛地区的支线任务流程指南。

相信我，我是医生 20点/

解锁条件 完成希波克拉底的任务线

获得方法 详见前文玻俄提亚地区支线任务流程指南。

适合我的海盗生活 20点/

解锁条件 完成赞妮亚的任务线

获得方法 详见前文基欧斯岛支线任务流程指南。

为了金牌 30点/

解锁条件 完成奥林匹克任务线

获得方法 详见前文主线任务的“奥林匹克选手”章节。

爱琴海的灾厄 15点/

解锁条件 击沉第一艘史诗船舰

获得方法 神教成员和佣兵的舰船一般都是史诗级舰船，只需按照地图指引（神教成员需提前揭露）找到并将他们击沉即可完成解锁。

血腥的运动 20点/

解锁条件 在竞技场打败一名佣兵

获得方法 与斯库亚对话并选择竞技场的对手时，选择没有标注等级的对手，他便是竞技场里的佣兵，接下来只需将他击败即可完成解锁。

更坚强、更好、更快、更强悍 20点/

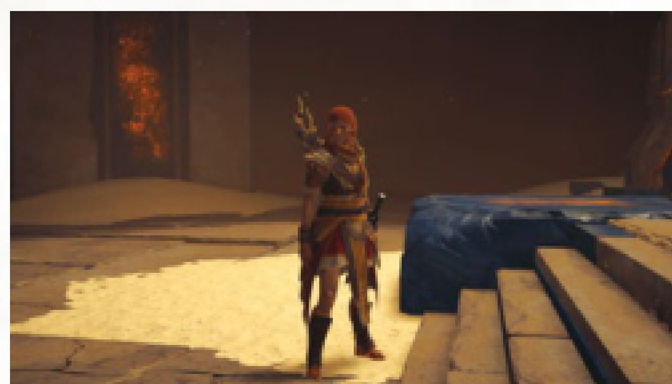
解锁条件 首次升级阿德瑞斯提亚号

获得方法 在船只界面随便升级一项设施即可完成解锁。

时尚教条 15点/

解锁条件 装备一套传奇盔甲套组

获得方法 推荐完成“阿尔忒弥斯之女”任务线，即可获得一套“阿尔忒弥斯”套装，将它们全部装备在身上即可完成解锁。



阿芙萝黛蒂的怀抱 15点/

解锁条件 与其他角色一起过夜

获得方法 所有可发生浪漫关系的角色以及相关联的任务列表参见前文系统部分。

先解决一颗头…… 30点/

解锁条件 将一整个支部的秩序神教成员全部打败

获得方法 所有秩序神教成员的揭露线索见前页表格，“秩序之眼”支部的成员打起来比较简单，推荐优先解决这个支部。

继承权 15点/

解锁条件 发现亚特兰提斯并与毕达哥拉斯交谈

获得方法 完成锡拉岛地区任务“家族遗产”即可完成解锁。

冲撞速度 15点/

解锁条件 将一艘船撞成两半

获得方法 先将敌方的舰船打至残血状态，然后瞄准船身中央进行加速冲撞，只要触发一段动画便表明已经成功将敌船撞成两半。

神奇的力量 15点/

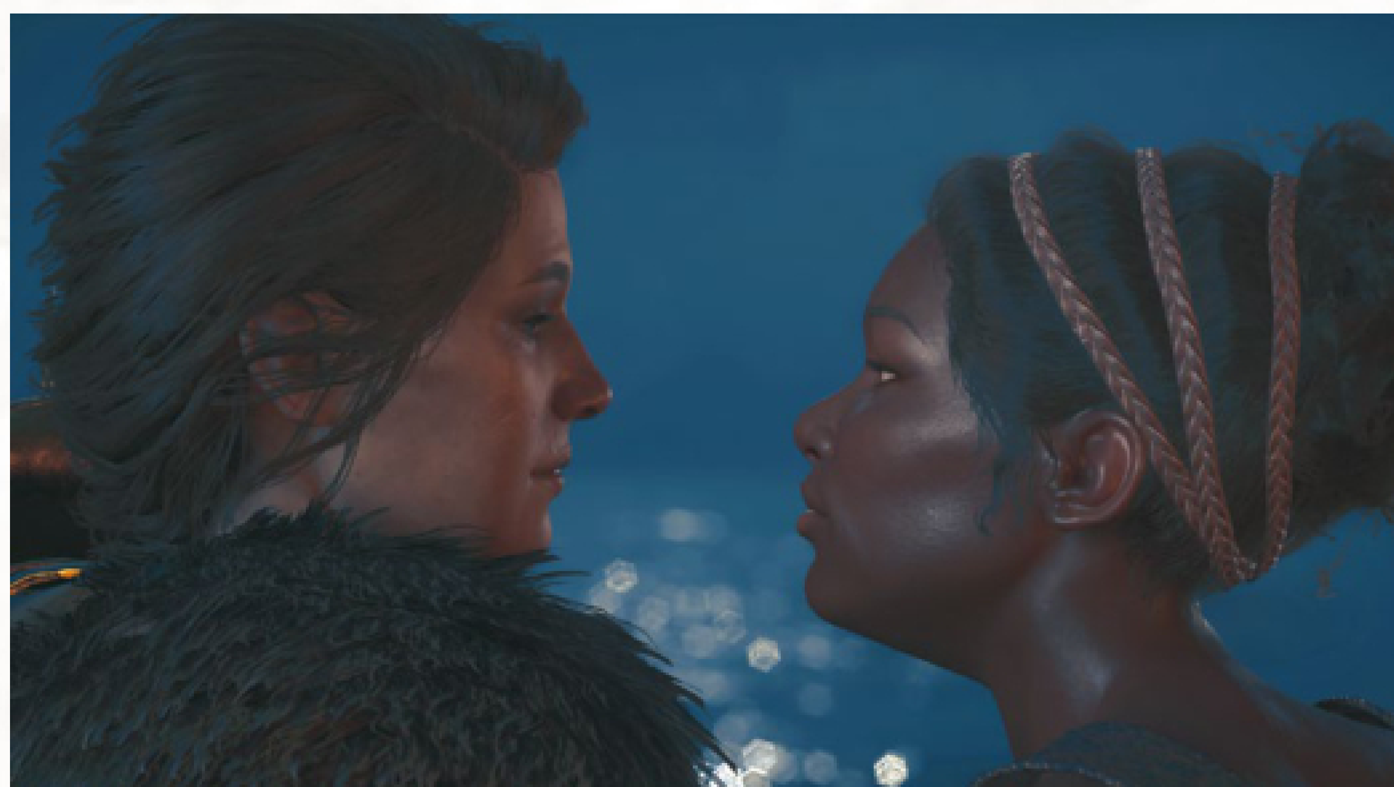
解锁条件 以所有类型的武器施展狂袭攻击

获得方法 由于弓也算在武器类型之中，因此要解锁此成就/奖杯，不仅要学会“狂袭攻击”还要点出“狂袭弓之击”才能完成解锁。

战争大师 15点/

解锁条件 在任何地区国力脆弱时杀死领袖，墨伽里斯除外

获得方法 先将目标地区内的要塞、堡垒、领袖官邸中的补给品、国家宝藏、队长级士兵等会导致国力下降的元素清理干净，当国力降到只剩1格并解锁征服战时再去刺杀领袖，即可完成解锁。





训练中的雇佣兵 20点/

解锁条件 在讯息板上完成20次悬赏、战争合约或海军任务

获得方法 消息板位于希腊世界的各大城镇之中，只需在其上领取20次悬赏、合约以及海军任务即可完成解锁。注意成就/奖杯要求的是这三类任务全部加起来累积完成20次即可，并不是各完成20个同类任务。

跳岛作战 50点/

解锁条件 在佩夫卡、黑曜石以及阿班第斯群岛上完成20次任务

获得方法 参见前文相关地区的支线任务指南，累积做满20次即可完成解锁。

恶名昭彰 15点/

解锁条件 将你的悬赏提升到最高等级

获得方法 在众目睽睽之下刺杀一个地区的领袖即可令悬赏值暴涨，接下来只需再随手杀几个士兵或者平民便能让悬赏值升至最高等级。

待雇英雄 15点/

解锁条件 在任何地区赢得你在陆上的第一场征服战（英雄冒险旅程中的墨伽里斯除外）

获得方法 剧情相关的成就/奖杯。在主线剧情中自动获得。

亚马逊族之怒 15点/

解锁条件 在全体船员皆为女性的情况下将对方船只撞成两半

获得方法 该成就/奖杯可以和“冲撞速度”一起解锁。在敌方船只残血（出现登船标志）时，撞击船的中段即可将其撞为两半。船员有别于特殊副手，在“船只装饰”一栏中进行更换。女性船员的获得途径有很多，在主线任务中完成“潘克拉角斗术比赛”即可得到“希腊运动员（女性）”的船员皮肤，此外，完成阿提密斯之女任务线也可以获得“阿尔忒弥斯之女”的船员皮肤。

迈达斯之镯 15点/

解锁条件 在传奇物品上铭刻传奇效果

获得方法 与“个人专属”的解锁方式相同，只是铭刻对象换成了传奇物品而已。

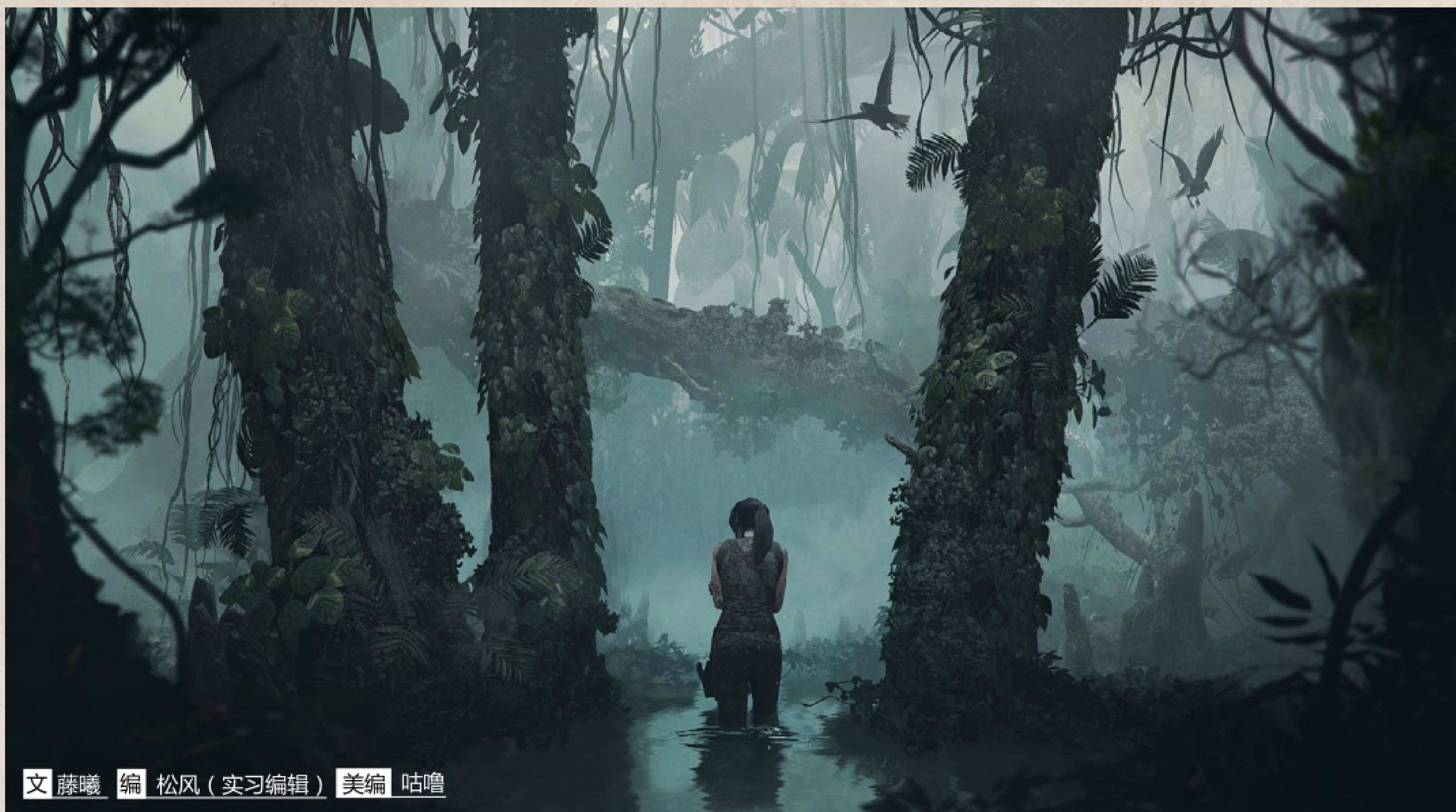


索引

古墓丽影

·特辑·

LARA CROFT TOMB RAIDER



文 藤曦 编 松风（实习编辑） 美编 咕噜

《古墓丽影》辉煌与没落

创造者们的自述

古墓的秘密

2010年7月，劳拉克劳馥大道在英国德比郡开通。这是当地一条重要环道的一个重要路段，当时提供了一个候选名单，供公众投票选出，结果劳拉·克劳馥（开发商Core Design位于德比郡）以89%的压倒性得票比例胜出。在劳拉克劳馥大道开张那一天，BBC等主流媒体都进行了报道，当地议员说："为能够在充满活力的创意产业有如今的地位感到自豪"，并认为劳拉克劳馥大道是对此进行庆祝的美妙方式。

讽刺的是，对于Core Design来说，这一切却没有什么好值得庆祝的。






■《古墓丽影》初始团队成员，从左到右依次为Gavin Rummery, Jason Gosling, Toby Gard, Heather Gibson, Neal Boyd和Paul Douglas。

实际上，当Core Design得知将有一条路以劳拉·克劳馥命名时，他们是拒绝的——就在那之前几个月，Core Design已悄然关闭，而外界对此几乎一无所知……

关于《古墓丽影》的崛起，业界已经有过大量的报道。劳拉·克劳馥曾经成为业界最知名的角色之一，在好莱坞也曾大放光彩。劳拉曾经登上无数杂志的封面，不止是游戏，也包括各种时尚杂志，她还成为各种产品的代言人。然而进入21世纪，劳拉一度跌落神坛，随着《黑暗天使》灾难性的发布，Core Design失去了对“《古墓丽影》系列”的掌控。这个诞生于德比郡的传奇之作，漂洋过海来到了美国，开始以新的姿态重生。

如今，《古墓丽影》的创造者们讲述了当年一些不为人知的往事。他们从一代就开始参与《古墓丽影》的开发，其中有做完一代就走人的劳拉之父Toby Gard，也有一直坚持下来，在90年代劳拉最辉煌时期赚的盘满钵满的团队骨干。由于发行商只在乎公司股价，这些开发者们只能在重压之下拼命加班，在巨大的压力中度过无数个日日夜夜。尽管如此，在一次重大失败之后，Core Design便从此一蹶不振。20年后，在德比郡发生的这段往事终于对外披露。而大部分人提起Core Design，首先想到的还是《古墓丽影》，但是这家德比的游戏开发商在此之前也开发了不少优秀作品。即使是在《古墓丽影》之后，他们也在继续开发其他游戏——只是不大能引起其他人的注意，因为在那时，《古墓丽影》就是一切。

其中的一款“其他游戏”叫做《BC Racers》，是Core在1994年发售的一款赛车游戏，对应平台是SEGA CD。《BC Racers》的制作人是当时崭露头角的动画师Toby Gard，他在未成年时就被Core的老板Jeremy Heath-Smith招入麾下。关于《古墓丽影》的起源有很多不同的报道，但所有人都认同Toby Gard创造了劳拉·克劳馥这个说法，也是由他提出了第三人称视点、探索古墓主题的冒险游戏。

有传闻说，劳拉·克劳馥的形象设计灵感来自Toby的妹妹Frances Gard。据当时的知情者说，Toby Gard原本设计了几个角色原案，其中有一个版本是酷似印第安纳·琼斯的男性，Core的老板看到后吓坏了，认为肯定会招来官司。不过也有人说Gard一开始就决定用女性角色，不过原本名为劳拉·克鲁兹。

作为当时的老板，Jeremy Heath-Smith对于《古墓丽影》诞生的前因后果记得很清楚。“《古墓丽影》诞生自我去美国的一次出差，那一次久多良木健向我展示了PlayStation。我坐飞机飞回家后，马上在公司外面找了地方召开会议。”

在1994年，Core还是一家相对较小的开发商，员工总计25人。所有人全部挤在一座维多利亚时代的房子里，地点是在德比郡的埃施波恩路。当时Core专注于为世嘉MD的升级机型32X以及雅达利美洲虎开发2D游戏，同时筹备向3D时代转型。在那一次公司全体会议上，Heath-Smith宣布PlayStation将会是业界的未来，“这是我们需要去做的事”他说。

Heath-Smith让大家尽情提出适合PS的3D游戏创意，而Toby Gard提出的构想引起了大家的注意：一款第三人称视点的游戏，玩家将探索金字塔深处，寻找神秘的古墓。当时在PC上已经有一些现象级的PC游戏，都是类似于《毁灭战士》的第一人称视点。而Toby Gard的游戏中，玩家能够看到主角在奔跑。

“寻找金字塔下古墓的秘密，这个主意所有人都喜欢。”Heath-Smith说。于是他同意了Gard的提案，不过前提是要先把《BC Racers》做完。于是在6个月后，《古墓丽影》正式开始开发。



■曾经孕育出《古墓丽影》的那座房子，如今已变成了普通公寓。

胸器之谜

Toby Gard与程序员Paul Douglas开始在Core办公楼一楼的一个房间里开始了他们的工作，当时整个团队远远没有就位。关卡设计师Heather Stevens在项目初期就加入了《古墓丽影》的团队，此前她在Rare工作了7年。“当时很艰难，老实说我花了一个月的时间才搞明白Toby究竟想要干什么。”她说。直到Gard使用一个叫做3DS Max的软件制作了一个古墓场景出来，Stevens才总算搞明白了。“那是一个制作非常精美的埃及古墓，充满了光柱与尘雾，当他把镜头拉远，我知道他究竟想要做什么了。”

没过多久，程序员Gavin Rummery坐在Core办公楼的台阶上，听Toby Gard讲述他对《古墓丽影》的构想。“他对此充满激情，因为毕竟是他的主意，他要想方设法争取同意。他说要做成电影那样，要如何如何有突破性，要有3D角色跳来跳去。我当时就想：我的妈呀，是谁同意这家伙去做的，这可怎么收场啊。”

对Rummery以及关卡设计师Neal Boyd来说，这是他这辈子开发的第一款游戏。Boyd还记得当年Toby Gard给他看的早期DEMO。“记得当时那个版本已经运行得非常流畅了，我深感震惊，搞不清楚是怎么做出来的。”

初代六人团队中的最后一人是Jason Gosling，在他就位后，整个开发团队开始全速前进，他们万万没有想到将创造出怎样的奇迹。

Rummery对项目的贡献非常关

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代


■《古墓丽影》初代设定草图。

他是否对大胸情有独钟？他是个很神秘的家伙，从来不直接回答问题。"

"Toby 要塑造的是一个冰雪女王一样的角色，一个有勇有谋的英国女性，是我们在电脑游戏中很难见到的。他总是说因为抓鼠标的手一时手滑，不小心把胸拉大了，但到底是不是这样我就不得而知了。可以肯定的是要赋予她一个美好的身材，

键，他开发了一个自订的房间编辑器，使得 Stevens 和 Boyd 能够十分便利地制作关卡。当时最难的是如何让劳拉在场景里奔跑，即使是在最简单的场景里都不容易实现。而通过 Rummery 的房间编辑器，整个过程变得水到渠成。

初代《古墓丽影》给人留下最深印象的，还是劳拉那性感的身材。蜂腰巨乳的设定吸引了无数青春期的男性玩家，不仅如此，《古墓丽影》也有大批女性粉丝——其女性玩家的比例高于当时的绝大多数游戏。因为当时大部分游戏中的女性都是花瓶，要么等待主角营救，要么纯粹是用于欣赏。而劳拉是一个强悍而睿智的女性，她不需要任何男性的帮助。

Boyd 说 ："Toby 对他塑造的形象非常满意，我知道我们会受到很多人的抨击，但他并不在乎。我不知道

这样男性看了赏心悦目，而女性也更喜欢操作这样的一个女性角色。"

在 2004 年的采访中，Gard 曾说 ："她不是那种露胸给男人看的角色，恰恰相反，我认为她的魅力就在于她是无法驾驭的，她严肃而又危险。"

Gard 花了无数时间对劳拉的动作进行微调，有时候他不会跟同事们招呼就给劳拉增加了一些新动作。比如劳拉那著名的倒立动作就是 Gard 自作主张添加的。这在原作中相当于一个彩蛋，并没有什么实用性。Gard 这么做的目的是让大家偶然发现后觉得好玩。

"我们每天都在测试。然后突然有人说，我怎么不知道还有这个动作！你为啥瞒着我们？ Toby 再告诉我们 ：我就想让你们自己发现。" Boyd 说。

而 Core 的老板 Jeremy Heath-Smith 是个标准的生意人，他从不干涉《古墓丽影》开发团队的工作。员工们对他最为尊敬的地方在于，他把 Eidos 的干预拦在了门外，让开发团队能够自由发挥。《古墓丽影》的开发过程中虽然有一些基本规定，但并没有一个必须遵守的设计文档，很多决定都是临时决议的。有时候他们会激烈地讨论，比如关于劳拉的 HP 槽是否应该出现在屏幕上也有过争论。总的来说这 6 人小组合作得非常默契。

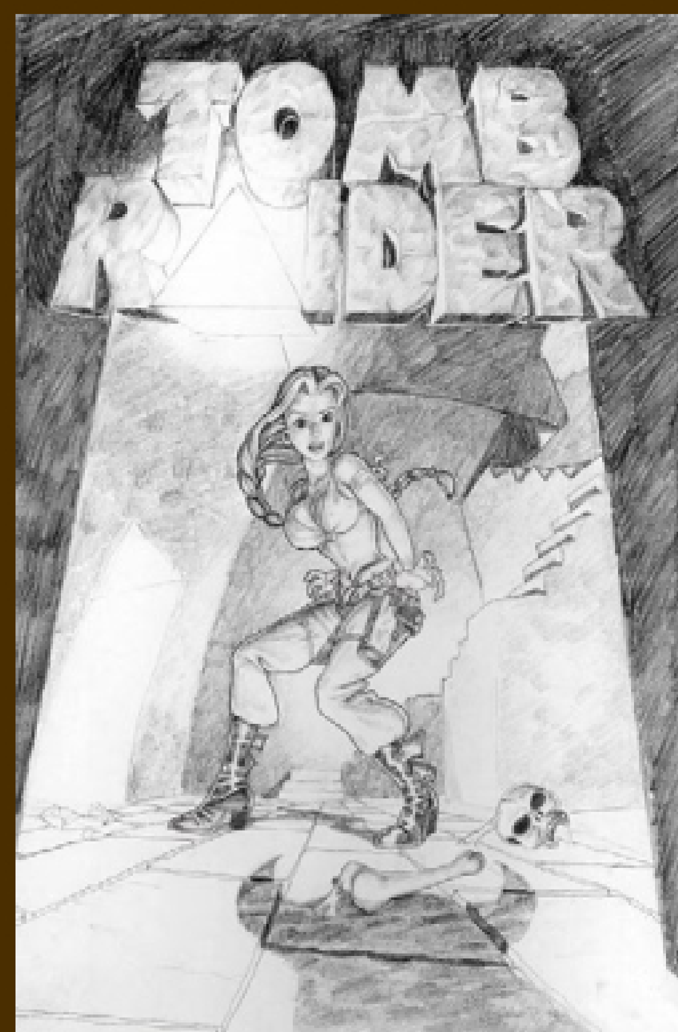
不过《古墓丽影》的开发历程依然充满艰难险阻，由于人手不足、时间有限，开发团队经历了长时间的漫长加班，经常工作到深夜，周末还要继续加班。因为 Eidos 定下了 1996 年圣诞之前发售的日期，决不允许推迟。

不过对于加班，Core Design 有较为灵活的安排，只要能把活做完，不管是在办公室里，还是回家后再做都是被允许的。

但更艰难的日子还在后面，当 Heath-Smith 来到工作室，对开发团队说他已经与世嘉签约，在 PC 和 PS1 版之前会先推出 SS 版。这意味着开发团队要比原计划早 6 个星期提交成品。"你们能做到吗？" Heath-Smith 问道。所有人异口同声地说 "不能！" 然后老板又问，"但这确实是很好的条件，我一定要实现，你们能做到吗？" 大家仍然回答 "不能！" 就这样磨了三四轮后，大家意识到已经没有讨价还价的余地，只能悻悻然回到自己的工位，开始了更疯狂的加班。本来他们还有四个半月的时间，现在他们只有三个月了。到项目后期，开发人员每时每刻都在与时间赛跑。测试员会半夜走进项目组办公区，拿过来一长串的 BUG 列表，然后程序员要马上将其修复。接着更新的版本被刻录到光碟上，然后整个过程继续重复。

"当时我们就是这么做生意的，" Heath-Smith 说，"虽然知道那些家伙要放弃周末，要每年工作到十一二点甚至一两点。但当时就是这样，都是绝对的高强度。"

Rummery 说 ："当时大家都是二十五六岁，没有孩子需要操心，全都像疯子一样工作，有的是爆发力。虽然过程并不好玩，但总算做完了。没有人拿枪逼着我们去干活，我们只是意识到需要这么做，然后越做越晚，总想把什么都做进去。"



▲古墓丽影初代概念图。

巨星诞生

不管是 Core 还是 Eidos 都不知道《古墓丽影》究竟能卖多少，但随着开发进度的推进，开始逐渐出现一些胜利的苗头。在 1996 年的史上第一届 E3 展上，Eidos 用最新的 Nvidia 显卡运行了《古墓丽影》，效果非常炫目。之后的 ECTS 展上，Eidos 将全部营销重心都放在了劳拉身上。

Eidos 聘请了一批模特来 cosplay 劳拉。在 ECTS 展上出现了三个官方劳拉 ：其中一个是年轻的 Katie Price。当游戏媒体们为《古墓丽影》惊人的画面而赞叹时，Eidos 正绞尽脑汁对劳拉进行包装。他们将 "劳拉 · 克劳馥出演" 写在了包装盒的底部——虽然这只是第一代《古墓丽影》，Eidos 已经把劳拉当成超级巨星进行包装了，穿着暴露诱惑的模特，COS 成劳拉的形象，出现在公交车的车上广告上。Eidos 相信，性是永恒的卖点。

当时 Eidos 的董事 Ian Livingstone 说 ："她是一个标志性的角色，这是一个强大、独特的卖点，我们认为劳拉 · 克劳馥与游戏本身同样重要。我们争论过无数次，是否应该将游戏定名为《劳拉 · 克劳馥 古墓丽影》或者《劳拉 · 克劳馥大冒险》，关于游戏名以及品牌核心要点的讨论无休无止。"


■ECTS 1996展会上，Ian Livingstone与最早的3个劳拉模特合影。

Eidos 的营销策略成功了。《古墓丽影》在 1996 年圣诞节发售后立刻引爆了市场。游戏本身的画面在当时来说是数一数二的，玩法与内容也非常丰富，加上 PS 本身正当红，还有围绕流行文化的大规模市场营销，《古墓丽影》就像突然蹿红的超级巨星。Eidos 原计划首批发货 10 万套，但马上销售一空，全球游戏店告急，所有零售商都增加了数倍的订货量。这款原创新作最后销售了 750 万套。

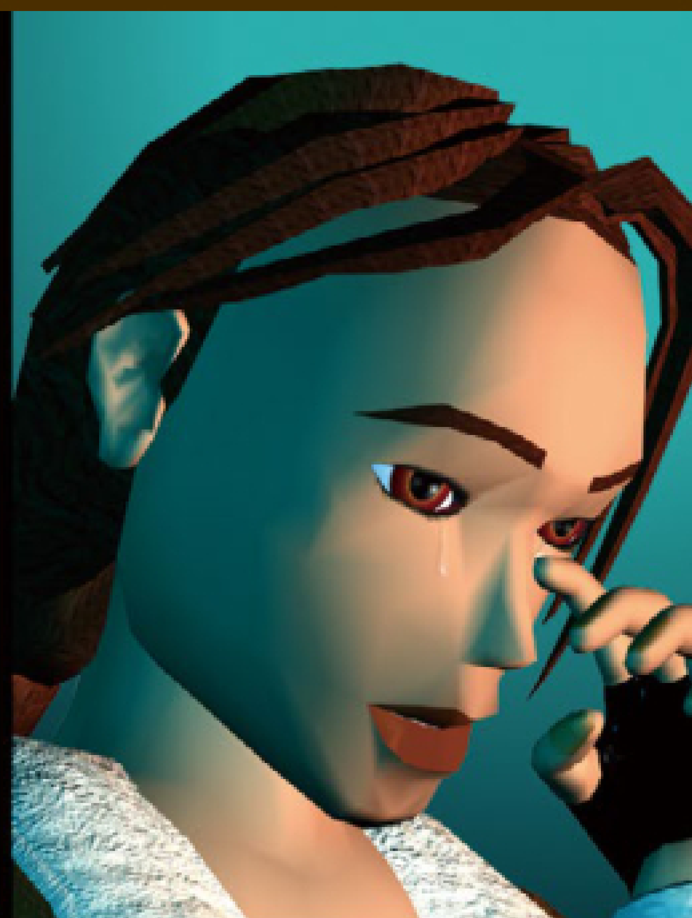
对于坐在 Core《古墓丽影》开发

室的那 6 个人来说，《古墓丽影》的现象级成功是令人震撼的。为了准时把游戏做出来，这一年多他们一直在不眠不休地进行封闭式开发。当游戏发售时，Eidos 花钱请了一大批杂志编辑飞到埃及，在那里进行了盛大的首发庆祝活动，但开发者们却没有任何华丽的首发派对。Rummery 在回忆中说：“我们看了那些照片，那些记者们在金字塔旁的沙漠上狂欢，而我们只能坐在办公室里，心想：你们这些混蛋，我们啥都没有。”开发团队不仅无法狂欢，他们还要继续工作，将各个地区的版本完成，以实现全球发售。但《古墓丽影》所取得的成就令人欣慰，这一切都是值得的。

曾与 Toby Gard 共事过的人，都说他是一个谜一般的天才。在同事们的眼中，这是一个安静而又偏执的动画师，经常工作到深夜，只为了将劳拉的动作细节做得更完美。他一直深陷在自己作品的世界里，对劳拉的一切都很执着，从发布给媒体的图片到广告中劳拉的服饰细节，全都要由他亲自把控。Heather Stevens 对他的评价是：“一个真正的天才，很宅，带着小小的圆框眼镜，有着很奇怪的幽默感。有时候我给他讲笑话，他会一脸茫然地看着我。有时候他却会讲一个很傻的冷笑话，然后自己一个人笑到发抖。某种程度上说他是个怪人，一个非常特别的人。”

了解 Toby Gard 的人都知道，近年来他非常讨厌再谈论《古墓丽影》。同事说 Gard 一直在刻意避开媒体的关注，近几年几乎不接受任何媒体的采访，他希望能够更专心的在他的加州工作室里开发游戏。最近在曼彻斯特举办了一次《古墓丽影》20 周年纪念活动，系列的开发者们齐聚一堂，而作为劳拉之父的 Toby Gard 却缺席了。大部分前同事近年来都失去了与 Toby Gard 的联系，包括他曾经亲密的好友们。

分离



在《古墓丽影》发售后不久，Core 已经在策划《古墓丽影Ⅱ》，而 Toby Gard 却向老板 Jeremy Heath-Smith 提出他和 Paul Douglas 打算离开 Core Design。Heath-Smith 说：“这对我简直是致命一击，我感觉糟透了。因为当他还只是在蜡笔册上画画的时候我就把他招聘了，我是在他身上下了注的。”

据了解内情的人说，Gard 对于 Eidos 的《古墓丽影》市场宣传方式感到不满，他们将劳拉·克劳馥描绘成一个性感的符号。Gard 打算亲自参与游戏的市场宣传，遭到 Eidos 拒绝后他怒不可遏，认为自己的作品被抢走了。

“他当时还做了一些海报，看起来就像电影海报一样。”Rummery 说。“他把这些海报给市场部的人看了，结果 遭到他们的粗暴打击。他们说，你谁啊？凭什么教我们做事？你只是个开发者。他们简直不相信居然有开发者来告诉他们该如何宣传一款游戏。于是他被彻底激怒了，他觉得自己的孩子被抢走了。”

在 2004 年的专访中，Gard 也确认了这一说法，他说：“他们把她的衣服裤子都剪短了，有时候干脆把衣服全都脱了，这让我无法接受。看着自己创造的角色做出这些事令人很难受，你不会明白那种感受。我这一生都在画画，他们是我的，知道吗？他们属于我。”

当时基本所有相关人士都认为是 Eidos 决定了《古墓丽影》的整个宣传计划，Rummery 说：“当然，他们知道自己在做什么，他们知道劳拉会红并且比我们更清楚，我们都知道劳拉是游戏不可或缺的一部分。但当我们看到游戏包装盒的时候，看到上面写着‘劳拉主演’都傻眼了，这不是新作吗？为什么要这么写？但他们知道这么做的目的，他们知道将宣传重点放在劳拉身上是值得的。”

Eidos 也知道他们的营销策略激怒了游戏的开发者，但他们相信自己做的是对的。Ian Livingstone 说：“回过头来看，你可能会觉得当时过于注重劳拉的性感，但是要知道当时是八卦杂志的年代，大家都是这种文化的一部分。如今世界已经进步了，我们产业已经成熟，如今劳拉看起来更真实了，显得更加可信，而在当时的情况是不一样的。”

Heath-Smith 意识到他即将失去最宝贵的员工，他努力说服 Toby Gard 留下来。他说：“Toby，你看，我就跟你的父亲一样不是吗？作为你的父亲，我跟你说，这将会是你做的最错的一件事。我说，你就在这呆着，哪怕再呆 12 个月，这段时间什么都不做，甚至不做游戏。我说，这 12 个月你赚到的钱将会够你花一辈子。”

Gard 说明了自己在创作理念上的差异，以及对营销手段的不满，但 Heath-Smith 认为这些都是托词，他至今都不明白 Toby 离职的真正原因是什么。

当时 Core 的人事策略与其他公司不同，其与员工签署的是分红型聘用合同，根据游戏的收入，员工能够拿到一定比例的分红。但前提是不能离职，如果离职了就一分钱分红也拿不到。在《古墓丽影》之前，分红部分占员工们的收入比例不高，因为 Core 的所有游戏都谈不上大作。而随着《古墓丽影》的发售，金钱向潮水一样淹没了 Core，同时也源源不绝地流向了员工们的银行账户。

Jeremy Heath-Smith 说，《古墓丽影》开发团队收到的第一笔分红支票是每人 3 万英镑左右，这是在游戏刚发售不久之后就收到的。而在之后一年时间里，《古墓丽影》一直在持续热卖，开发者们拿到了自己都不敢想象的分红。Heath-Smith 坚持认为，作为主创者的 Gard 相当于放弃了够花一辈子的收入。

Eidos 也很快收到了 Gard 和 Douglas 打算离职的风声。作为一家上市公司，主力大作的主创人员离职会对股价造成不利影响。他们马上问责了 Heath-Smith，说“你怎么能让两个最重要的人跑了？！”于是他又见了一次 Toby，为挽留他做最后的努力。

其实当时 Gard 和 Douglas 已经被一大批美国的游戏公司抛出橄榄枝，所有大开发商都希望挖到《古墓丽影》的主创者。

“他对我和 Heather 说，这些美国公司都希望能跟我签发行协议，你们有兴趣吗？”Rummery 说，“我说，不，Toby，我暂时没兴趣。在那个时候离职有点傻啊。”



▲劳拉曾经以性感姿态登上各大时尚杂志封面。

找上 Toby Gard 的其中一家公司就是 Interplay，另外一家是 Dave Perry 的 Shiny Entertainment，当时这家公司的代表作有《地球虫》、《MDK》、《弥赛亚》等。

Dave Perry 专门派了一个猎头到德比，打探 Gard 和 Douglas 的需求，看他们是否有兴趣搬到加州。据当时的同事说，Toby Gard 与 Paul Dogulas 请了几个星期的假，以度假的名义飞到了加州。在那里他们受到了贵宾待遇，平常出行都是坐直升机。

Dave Perry 承认了这一说法，他说："当时我的作风非常激进，我要尽自己所能建造一家最好的公司，而这种人才正是当时我最需要的。我们成功邀请他们拜访了我们的办公室，我想当时我们也成功说服他们加入了，但是最后他们决定自己成立一个新团队，我尊重他们的选择。我很想知道，如果当时 Toby 和 Paul 能加入的话，我们会做出什么。"

"当时他可能是整个游戏行业所有猎头最想挖的人，" Heather Stevens 说。"我敢肯定他的电话每时每刻都在响着，他的电子邮箱每天晚上都会塞满各种猎头邮件。"

"想想吧，如果你处在那样的位置，你创造了一款伟大的游戏，突然间全世界都是你的了。所有公司都向你抛出橄榄枝。"

Toby 与 Paul 回到了德比，他们并没有同意搬到美国。但他们依然决定离开 Core。

"对我来说，那是悲伤的一天，不管是从个人还是公司的角度，" Heath-Smith 承认，"我非常不安，更担心的是他。我从没想过我的生意会因此而垮掉，反倒是为他不安，因为我知道这游戏将会多么成功，参与开发的人会从中获得什么。他们都是有分红的，那可能是一笔巨额数字，他们都拿到了——除了 Toby 和 Paul。"

分红诱惑

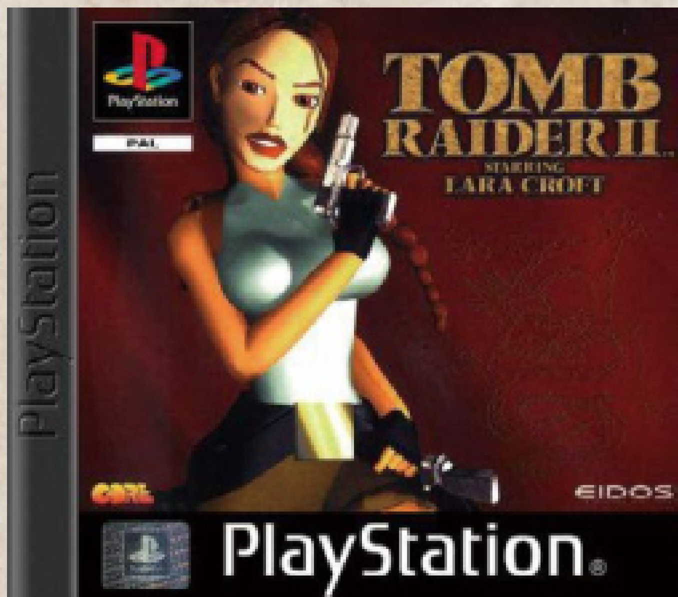
Gard 与 Douglas 拒绝开发《古墓丽影Ⅱ》。他们与公司谈判的时候，Gavin Rummery 就在现场，他如此描述当时的情形："他认为不该开发续作，因为这应该是一款一次性了结的游戏。那段时间我和他同处一室三个月，他什么都不做，每天都在骂。"

原本这三人打算开发一款原创新作，这是 Toby Gard 提出的一个新创意。但是由于气氛不对，Toby Gard 根本不在工作状态，该项目无法实质性开展。随着 1997 年的临近，Rummery 不想再耗下去了。他搬走了自己的电脑，搬进了《古墓丽影Ⅱ》的开发室，宣告自己加入该项目。

"我当时想，这么下去也不是办法，Toby 明显不想干了。这样的气氛有问题，所以我心想就去做《古墓丽影Ⅱ》吧。我甚至没有告诉 Jeremy 我转组了。"

在那之后不久，Gard 与 Douglas 离开了 Core，成立了一家新公司，叫做 Confounding Factor，地点在布里斯托。他们在那里开发了一款海盗游戏，名为《Galleon》。而《古墓丽影》一代的 6 人班底如今只剩下了 4 个，劳拉失去了她的创造者，剩下的人有些不知所措。那一年 Toby Gard 才 24 岁。

"这根本说不通啊，" Rummery 说。"他变得越来越愤世嫉俗，实在是没有理由。那本该是他的荣耀时刻。"



"当时我找他谈了好几次，简直就是在求他了。" Heather Stevens 说。"我说，我也是出身工人阶级家庭，父亲是矿工，目前在工厂工作。我知道什么是有价值的，有些机会一辈子只有一次。 我在 Rare 做过几年，他们承诺有很多奖金，有好游戏，但都没有兑现。我在那参与做了七八款游戏，但是除了工资之外再也没有其他收入，而工资还很低。我刚开始在 Rare 工作的时候，一年只有 8000 块。"

"而 Toby 没有过那样的经历，他来到 Core，做了《BC Racers》，做了《古墓丽影》，他可能觉得做任何游戏都是理所当然成功的，都将成为大作。"

"这真是一种遗憾，" Heath-Smith 最后总结道，"我很尊敬他的创作才能，但他就是太固执了，硬石头一块。这让他损失了很多钱，错过了那么多钱实在可惜。"

在 1998 年 Gamasutra 的采访中，Toby Gard 谈到了自己离开的原因："Paul 和我之所以离开，是因为我们想做一些新东西。部分原因是想要对营销以及 PR 决策有更大的控制权，部分原因是我们觉得在 Core 已经无法获得足够的创作自由，而这是我们在开发《古墓丽影》时所享受的状态。我在 Core Design 的时光过得很快乐，离开了也很难过，但当时觉得是离开的好时机，我对此决定从未后悔。"

而对于那些坚持留在 Core 继续制作《古墓丽影》的开发者们，源源不断的奖金在等着他们。

Andy Sandham 参与开发了《古墓丽影Ⅱ》、《古墓丽影Ⅲ》、《最后的救赎》以及《历代记》，他说："我记得当时走进 Jeremy 的办公室，他坐下来说：好吧伙计们，这里是分红的清单，这绝对会改变你们的人生，所以给我保管好了。"

不到一个星期的时间，就有一个开发组成员开着一辆亮闪闪的鸥翼跑车来上班了。因为块头太大，他几乎塞不进车里。由于停车场的构造很奇特，他的车停下来后，鸥翼门打不开了。同事们大老远地见他从车窗里爬了出来，牛仔裤被卡住了，露出了一截白花花的屁股。"那是一辆 15 万英镑的鸥翼跑车，他却要从里面撅着屁股爬出来。当人有钱了之后就会变傻。还有我们的停车场简直是全德比最傻的。"



▲1997年劳拉登上了《FACE》杂志的封面。

由于《古墓丽影》取得的巨大成功，Eidos 要求在 1997 年圣诞之前把续作赶出来。Jeremy Heath-Smith 同意了，开发团队必须拼命加班，他们只有 8 个月的时间。

据开发者说，《古墓丽影Ⅱ》的整个开发过程就是残暴的加班，甚至比上一代更夸张。虽然由于前作已经打下了基础，续作的开发过程顺利许多。但随着发售时间的临近，玩家们的期待冲破天际。为了把游戏准时做完，开发者们几乎把自己逼上绝路。

"我们当时直接睡在办公桌底下，睡了一个小时候继续爬起来泡一杯咖啡。"Neal Boyd 说。"因为人都迷糊了，有时候会洒得一身水。不仅一周工作 7 天，一天下来连个洗澡的时间都没有，实在是太艰难了。"

"我觉得当时就是 7*24 小时的工作，而且那种状态持续了几个月。" Rummery 说。"我什么都没时间想，睡觉也睡不好。我的天，简直是太恐怖了。我妈有时候会给我打电话，我知道她一聊就是一个小时，所以都不敢接。我没法做除了工作之外的一切事情。"

"但我们依然非常享受。在《古墓丽影Ⅱ》的开发过程中很多都是临时摸索出来的，比如管家温斯顿，还有最后一整关，也就是她回到自己的大宅爆发的最后一场枪战，都是在最后一个月加入的。很多东西都是觉得有趣临时加入的。" Core 成功地按时将《古墓丽影Ⅱ》交付给 Eidos，该作再创奇迹。但筋疲力尽的开发者们已经撑不住了。

"我老婆因为看不见我而和我离婚了，" Neal Boyd 说着笑了起来，"我也不知道我为什么要笑……"

"她坐下来和我说，Neal，我已经两年没看到你了。你是不是有别的女人了？我说上帝作证，我真的是没时间。我还有一个女儿，也一直看不到我。我一回家，她就要我带她出去玩。我实在是累了，只想坐下来喝酒，把游戏忘掉。"Neal Boyd 搬出了他的家，搬到了一套小公寓里。"当我重返工作的时候，又觉得没什么大不了的。工作上还有大把的压力要对付，同时还要办离婚。这就是人生。你把人生规划得好好的，突然之间就戛然而止了。"

"回想过去这 18 年来，那段时间可能是我人生中最糟糕、最残酷、最恶劣的。" Heath-Smith 说。"不止是他们，我们所有人都工作得非常辛苦，包括我自己和我兄弟，那 8 个多月的时间，我们每个周末都在加班，每天都到深夜。"

"虽然很艰难，很恐怖。但是你知道吗？当游戏发售后，一切都得到了回报。我认为我们做出了"《古墓丽影》系列"最好的一作，一整船的游戏都卖掉了，大家都过了一个完美的圣诞节。我们休息了 6 个星期，不用工作还有大把的钞票，家人想买什么就买什么。"

纸醉金迷

整个 Core Design 关闭了一个多月，当大家休假归来后，所有的疲惫被一扫而空。大家都卯足了劲，准备开始开发《古墓丽影Ⅲ》。

Gavin Rummery、Neal Boyd、Heather Stevens 等人都不想《古墓丽影Ⅲ》的开发过程像前作一样痛苦，他们提出将开发周期延长到 2 年。"我们 6 个人走进了 Jeremy 的办公室，同时提出了我们的意见，" Neal Boyd 说，"他震惊了，但他也表示理解。" 尽管如此，因为 Eidos 坚持要在下一年圣诞前推出《古墓丽影Ⅲ》，Jeremy 拒绝了他们的要求。为了安抚这些员工，Eidos 提出可以增加人手，成立一个新团队开发《古墓丽影Ⅲ》，而他们可以制作自己想做的新作，而且还能拿到更高的分红比例。除此之外，他们还提供了分红之外的钱。

但 Rummery 等人也不愿就此放下《古墓丽影》这个超级 IP。他们希望第二个团队只做外传性质的续作。当他们在杂志上看到新闻稿时，才知道这款续作已经被定名为《古墓丽影Ⅲ》。Rummery 等人大怒，当即找 Jeremy 质问。"但是我们发现我们对《古墓丽影》的创意确实燃烧殆尽了，一直也拿不出《古墓丽影Ⅲ》很好的方案，所以我们决定退让，去做别的游戏。"

这款别的游戏就是《伊甸计划》，这款动作冒险游戏于 2001 年发售。

另一方面，新的《古墓丽影》开发团队也不可避免的开启了加班模式。游戏于 1998 年圣诞之前发售，开发周期与之前一样只有 8 个月。该作的开发者 Andy Sandham 说 :"我们是一个超级封闭的团队，其实所有游戏开发团队可能都差不多。" Sandham 是《古墓丽影Ⅱ》的过场动画美术师，在三代负责关卡设计以及场景美术。他说 :"我们工作到凌晨 3 点，第二天 10 点上班，然后继续工作。" 大部分《古墓丽影》开发者承认，钱是他们的动力之一。分红型的薪酬制度太诱人了，作为 90 年代末的现象级产品，《古墓丽影》的分红必然是可观的。"我告诉你我们是怎么撑下来的，" Sandham 说，"我们在项目结束时会收到一张巨额的支票，然后我们说，好吧，让我们再来一次。当时的情况基本是我们死了都不在乎了，只要游戏做完后能拿到支票。那真是巨大的动力。"

Sandham 说，他在《古墓丽影Ⅲ》做完后收到的其中一笔分红是 30 万英镑，这并不是唯一的一笔，不过肯定是最大的一笔。"我把它全花完了，" 他说，"简直爽翻。"

这笔钱花在哪里了呢？"主要是出去挥霍了，有几次非常豪华的度假。我还买了一套房子，但还是有按揭，简直是疯了。还有一些同事把钱全都存起来了，现在还存着。甚至有人得了精神病。所以我很高兴我全都花完了，从来没后悔过。"

Heather Stevens 用《古墓丽影》的分红买了一座农场大宅，20 年后她仍然住在那里。"是劳拉让我过上了那样的生活。我每天都这么想。我记得人生中一些最感动的时刻 :我父亲做完农活后回来，站在大宅子前面突然哭了起来，和我说我是他的骄傲。我们工作中的动力，就是这种骄傲的感觉，让父母为自己骄傲，是我前进的动力。"

《古墓丽影Ⅲ》于 1998 年圣诞节登陆 PS，同样是大卖特卖。不过与 Core 的传统一样，开发者本身没有举办首发派对。Andy Sandham 在游戏中做了一个大英博物馆的关卡，而《古墓丽影Ⅲ》的首发活动是在自然历史博物馆举办的。"我心想，他们至少应该把博物馆搞对吧？" Sandham 在派对开始之后才知道这个事。"也许他们觉得如果我们也去了，可能会把事情搞砸。"

不可避免的，在 Core 的其他制作组对于《古墓丽影》小组都是羡慕嫉妒恨。其他游戏如《Fighting Force》、《Herdy Gerdy》等与《古墓丽影》毫无可比性。分红的差距自然是一个原因，还有一个原因是《古墓丽影》的开发者们确实有些趾高气昂了。



▲《古墓丽影Ⅲ》再次热销。

"开发《古墓丽影Ⅳ》的时候，别人总是把我们当成一群矫情的家伙，因为我们知道自己的重要性，" Sandham 说。"我们会在工作室里昂首阔步，就像全副武装的机器人一样。大家不知道我们的分红究竟是多少，但他们知道 Eidos 离不开我们。"

"我们并不是故意要那样，但潜意识中的优越感是存在的，毕竟我们是做《古墓丽影》的。后来我才知道，当时自己得罪了那么多人。"

最后的启示

当 Eidos 的股东们贪婪得摩拳擦掌之时，Core 的《古墓丽影》制造机不负所望地保持高效游戏开发进度。《古墓丽影 最后的启示》于 1999 年发售，《古墓丽影 历代记》于 2000 年发售，继续对应 PS。但在内部，曾经光芒闪闪的劳拉开始逐渐黯淡，《古墓丽影》开始走下坡路了。

Andy Sandham 决定杀死劳拉。在《古墓丽影 最后的启示》的结局，劳拉前往吉萨。当她登上大金字塔发现了荷鲁斯神庙，与荷鲁斯本尊的一场大战之后，劳拉逃了出来，但是身后的神庙坍塌了，劳拉随之跌落深渊。看来她似乎是死了。

"我们知道不能摆脱她，但那是一个宣泄的时刻。" 负责该作剧本的 Sandham 说。"我们说，把她杀了吧。有人走过来说，这样就能摆脱了吗？我们说，先试试看呗。于是我们就这么做了。"

"我记得当时听到了一声响亮的 'fuck'，那是 Jeremy 在他的办公室里看完过场动画之后发出的。" 然后 Jeremy 把所有人都叫进了办公室，他大吼 "你们都疯了吗？"

"我们说我们真的很厌倦她了。他说不行，你们把这改了。于是在《古墓丽影Ⅴ》里面，虽然她被整个金字塔压在下面，她仍然成功地从里面爬出来了。" Sandham 本来想要彻底斩断后路，在《最后的启示》解决中将劳拉斩首。但最后他还是留了一手，因为 "我们知道 Jeremy 可能会先把我们斩首了"。

随着《最后的启示》的完成，下一个圣诞节的游戏开始了，这就是《历代记》。但是如今的情况已有所不同，工作室的所有人都感觉到了，他们拿到的分红开始缩水。

"《古墓丽影Ⅳ》是我们最为自豪的一作，但它的销量却下跌了，" Sandham 说。"《古墓丽影Ⅴ》太糟糕了，那是最让我们郁闷的。我们完全只是为了分红去做这个了，已经没有其他组愿意接手。我们只能去做。丧钟已经鸣响，经历了这几年之后，我们已经被掏空，这也直接表现在产品上。"



不管开发者们觉得《历代记》有多烂，跟它的续作《古墓丽影 黑暗天使》相比，它甚至称得上是个杰作。

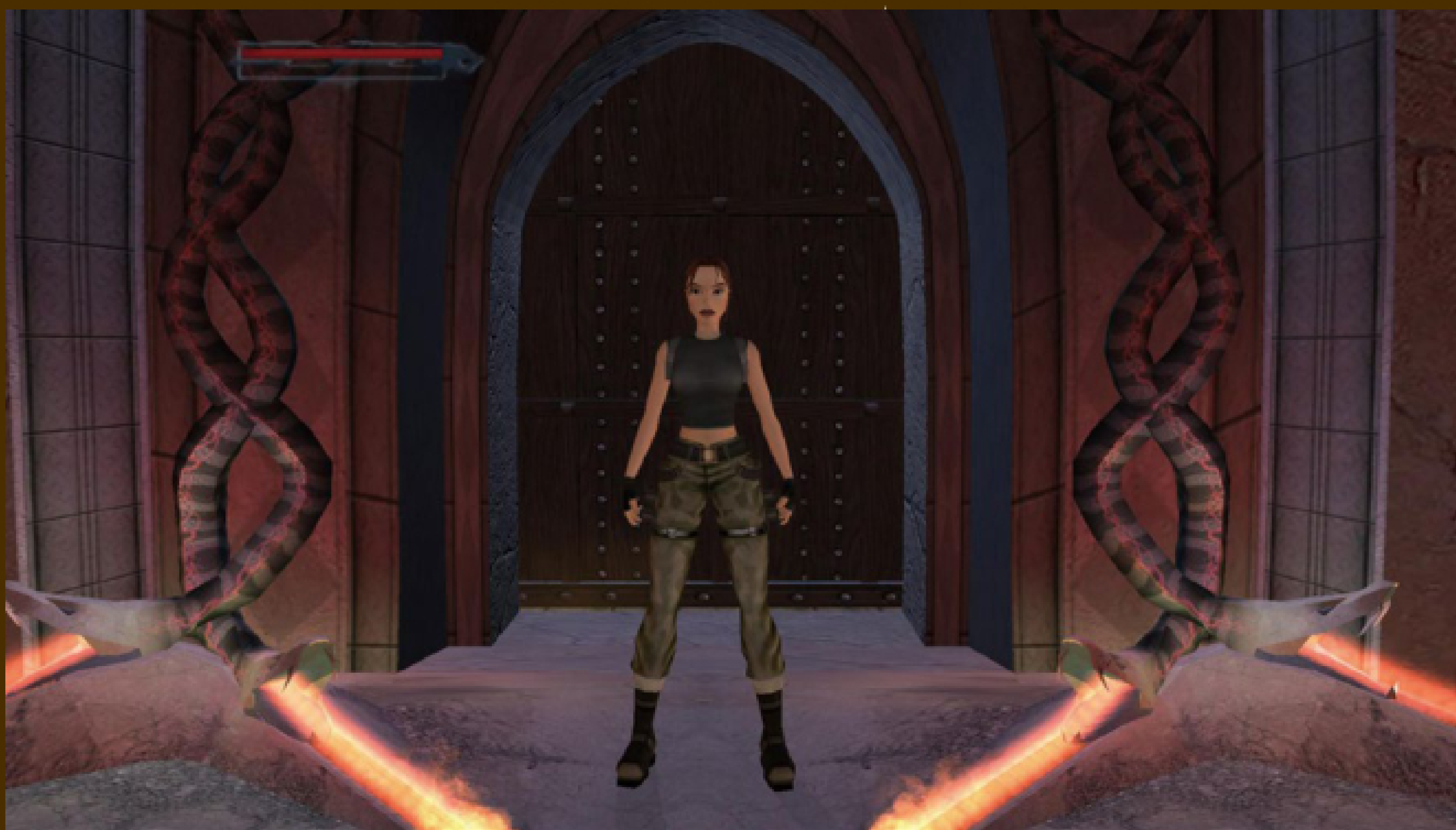
黑暗天使

在《古墓丽影》系列”身上赚得盘满钵满之后，Core Design 从那座翻修的维多利亚时代旧宅中搬了出来，搬进了一座崭新的现代化办公楼，位于德比普莱德办公园区。这个新办公楼里有先进的设备，有更大更宽敞的空间和办公桌。然而在搬迁的过程中似乎失去了一些东西。“在 Core 工作过的所有人都有同样的感受 ：Core 搬到这里之后，似乎有一些东西死掉了，”Gaven Rummery 说。“某些精神随着那栋老宅而远去了。”

随着 PS2 的到来，所有公司都在研究如何为这部注定要成为王者的主机继续开发游戏。《古墓丽影》团队从 12 人增加到了 60 人，然后再增加到 100 人。Eidos 希望劳拉在 PS2 上的首秀能震惊世界。没想到它却杀死了 Core。

《黑暗天使》的开发过程是一场灾难。参与过的人说，其主要原因是没有明确的组织结构且缺乏流程，管理上彻底失败。Core 根本没有经验去管理如此庞大的项目。在 PS2 时代前游戏开发人员数量并不多，而进入 PS2 时代后迅速成长为一个百人团队，员工们像没头苍蝇一样，不知道何去何从。而且游戏的野心过大，想要同时尝试的东西太多。Rummery 在《伊甸计划》之后离开了 Core，之后花了三年时间开发的项目惨淡收场，于是他在 2002 年重返 Core，成为工作室的技术总监。他说，当时 Core 的计划是开发一款内部的通用引擎，今后所有 Core 的游戏都使用该引擎开发。然而《黑暗天使》的开发进度却不断拖后，最后 Core 几乎所有人都参与拯救《黑暗天使》。该项目的混乱局面让 Rummery 触目惊心。

“根本没有必须的管理结构，所有人都各自埋头干活，没有人愿意承担责任，所有项目都没有领导者。如果你让 40 多人各自做事，没有任何人进行协调，就必然会出现这种局面。”



为了赶在 Eidos 的财年结算日之前推出游戏，同时在各股东们的强大压力之下，Core 只能牺牲游戏品质，砍掉了大量原构想的内容。

“游戏中的整个巴黎部分变成了奇怪的游戏性的荒漠。因为我们原本要做的一大半内容都砍掉了，使很多地方显得支离破碎。”Rummery 说。

Eidos 想对《古墓丽影》的传统玩法进行改造，而 Core 想要为 PS2 开发《古墓丽影 I》的重制版，他们认为这既可以让玩家感到兴奋，有可以借此适应新技术。然而 Eidos 不同意。

“我本来应该坚持自己的立场，但 Eidos 那边的压力太大了，”Jeremy Heath-Smith 说。“他们只想要更多的续作，要更大的规模，更多的互动，还要有多分支选择。都是当时业界比较流行的一些玩法，我们把这些全都塞进《黑暗天使》。”

制作巴黎关卡的目的就是为了给玩家更大的自由。玩家可以到处探索，与 NPC 对话。但游戏的对话系统却一直无法得以运行，没有人能说清楚原因。“我先是问主程序，到底出了什么问题？”Rummery 回忆说，“为什么这些内容没做出来？他吧啦吧啦说了一堆，然后说你应该问做这个东西的人。然后我找到了那个人，他也吧啦吧啦说了一堆，接着让我找另一个人。我接连找了 6 个人，最后那人说，你应该去和主程序谈谈。我就这样被踢皮球一样绕了个圈，然后我说，你们 6 个，跟我来！我们要谈谈！我们把谁该做什么，问题出在哪里剖析了一遍。”

虽然 PS2 是《黑暗天使》的主力平台，但该作也推出了 PC 版，不过移植是后面的事，而且游戏操作是为 PS2 手柄而设计的，没有 PC 的操作方式。在游戏发售之前一个月，Rummery 才接到了要做 PC 版操作设置的要求。最后他用了一个星期的时间把这做好了。Core Design 的士气空前低迷，游戏最后延期到 2003 年，而这是 Eidos 定下的死期限，就算拿个半成品出来，也要赶在这个时间节点之前做好。Core 的所有人都知道《黑暗天使》一团糟，但却也知道这游戏必须按时提交。“游戏根本没做完，我跟 Eidos 说真的做不完。他们不想知道，感觉他们的意思是，就那样吧，不管了。要把游戏做完至少还要 6 到 8 周的时间，但我们没有那么多时间，因为我们追求的是股价。”Jeremy Heath-Smith 说。

果不其然，《黑暗天使》遭到了媒体的一片恶评。游戏的操作与镜头设置都是一团糟，Heath-Smith 承认该作的镜头“我们从未能将镜头做好，而这是游戏最大的问题。”除此之外还有其他各种问题。在技术问题之外，玩家们对于劳拉的新方向很不满意，主要是她冒险的那些关卡，而不是她的衣着。虽然该作销量也达到了几百万套，但 Eidos 仍将其视为一场灾难，“《古墓丽影》系列”遭遇了第一次真正的失败。



■Core Design后来搬到了普莱德办公园区的一座现代化写字楼，现在它属于一家运输公司。



■《黑暗天使》发售后，糟糕的镜头设置遭到最广泛的批判。

告别劳拉

《古墓丽影 黑暗天使》发售后，Eidos的股东们召开了一次秋后算账的会议，Jeremy Heath-Smith被认为应该负主要责任，他对此也并无异议，当场就提出愿意引咎辞职。虽然会上说不需要他这么做，但两个星期后他依旧提交了辞呈。

"当时我们都住在不同的地方，我们都很自负。我心想，既然不管怎样都要走了，那我就要开一家自己的工作室，把Core所有重要成员都带走。当时我太骄傲了，因为那是我花了7年时间建造的世界。所以我走了，他们支付了很大一笔钱，这很不错。"表面上Heath-Smith以"园艺假"（即Eidos继续支付薪水，在限期内禁止其在同业工作）为名离职，但这并没有持续太久。他成立了Circle Studio，带走了Core的一批员工。"然后他们说要告我，我说，好啊，放马过来。当然他们并没有真告，这没意义。"随着Heath-Smith的离职，Eidos完全掌握了"《古墓丽影》系列"和劳拉。他所做的第一件事就是将该系列从Core手中夺走，将其交给了水晶动力工作，也就是因"《凯恩的遗产》系列"而闻名的加州开发商。



■《凯恩的遗产》系列。

Ian Livingstone说："这在当时是一个可怕的决定，因为Core Design立下了赫赫功勋。但我们必须这样做。"

有人认为，Eidos将Core踢出局，是为了能够真正掌握劳拉这张牌。也有人认为他们是对Heath-Smith治理下的Core完全失望了。

"Core非常独立，这也是后来双方兵戎相见的原因。我们都是自己做自己的，对Eidos的人不理不睬。"Rummery说。

"我们一次又一次的错过了他们的截止期限，"Andy Sandham说。"当时他们想着法子把我们踢走。"

而Livingstone的说法是，"Core在开发上遇到了瓶颈，他们的技术也跟不上了。他们在PS上表现出色，但到了PS2就不行了。同时我们知道水晶动力有非常惊人的物理引擎，在《凯恩的遗产》上已经有出色表现。他们能够轻松开发出一款精彩的冒险游戏。"

实际上Core Design的很多开发人员并不介意"《古墓丽影》系列"被抢走。Heath-Smith说，他在位的时候，就曾多次提出由其他工作室接手，让Core能够休息一段时间。他的想法是由水晶动力用2年时间做出下一款游戏，而Core就可以用4年时间做出一款真正进化的《古墓丽影》。然而这一次"《古墓丽影》系列"永远地离开了Core Design，很多人感到伤感，但也有一种解脱的感觉。他们肩上的重担终于卸下了，残酷的长时间加班也许会就此结束，毕竟大部分人已经厌倦了。

在后劳拉时代里，公司对Core的期待是创造出新类型的游戏。管理层问的最多的一句话是"有人有什么新游戏的想法吗？"当时在Core Design还剩下四五十个人，他们总共提交了60个新作策划案。

Core开始转型为开发PSP游戏。《Smart Bomb》于2005年发售。但在该作的开发过程中，Eidos出现危机。在Rummery成为工作室主管的一个月后，Eidos决定重组，并关闭Core。Rummery努力说服了Core，提出未来两年内可以围绕PSP游戏，实现工作室的振兴。之后两年，Core一直在艰难求存。他们开发了一款PSP的跑酷游戏，叫做《自由奔跑》。Rummery等人认为可以用他们开发的PSP引擎，制作一款PSP版的初代重制作品——《古墓丽影 10周年纪念版》。Rummery向Eidos提出了该项目，出人意料地大受欢迎。但随着Eidos的垮塌，一切好像都在亏损。

在2006年初，英国游戏开发商SCi Entertainment整体收购了Eidos。

没落

Jeremy Heath-Smith说，Eidos完全是由"《古墓丽影》系列"喂养起来的一头"怪兽"。虽然该公司也有《杀手47》、《杀出重围》等相当成功的游戏系列，但其利润占了绝对大头。"实际上，"《古墓丽影》系列"的开发成本相当低廉，因为Core是我们自己的，除了开发者们以及我的分红之外，就没有什么其他成本了。"

然而贪婪的Eidos股东们加速了《古墓丽影》的衰亡。Heath-Smith记得在美国开的一次会议，当时Eidos的高管们不断提高《古墓丽影》的新作销量预期，然而那时玩家们对该系列的兴趣已经减退。当时整个市场都不大景气，Eidos的其他游戏销量也都开始下降，为了保持公司的业绩，董事会上给《古墓丽影》定下了更高的销量目标。Heath-Smith说："突然之间，《古墓丽影》需要卖650万套才能满足要求了，而不是原先的300万套。"

在这样的环境下，《古墓丽影》无法达到销售预期也就不足为奇了。Rummery发现，SCi方面对于《古墓丽影 10周年纪念版》的提议更为积极，其管理层很快就通过了。

然而实际上SCi的高管们已经在暗地里打算对各个工作室进行裁员，Core正是首当其冲的一个。水晶动力开发的《古墓丽影 传奇》公布后即大获好评，在一定程度上振兴了《古墓丽影》的IP影响力。Rummery坦言："当我看到《古墓丽影 传奇》的时候我心想：这就是十年前Toby向我讲述《古墓丽影》构想时，在我脑袋里浮现的画面。"另一方面，Core开发的《古墓丽影 10周年纪念版》进度落后，最后在原作发售第11年的时候才发售，以至于游戏标题改成了"周年纪念版"，

失去了10周年纪念的意义。

从此，Core Design一蹶不振。那一年5月，SCi宣布将Core Design卖给了Rebellion。合并完成后，其更名为Rebellion Derby，他们的新项目是越战题材FPS《Shellshock 2》。Andy Sandham也参与了该作的开发，他说："他们让Gavin掌舵一架机翼已经着火、正在坠落的飞机。Core本来指望《古墓丽影 周年纪念版》来扭转命运，当它遇阻时，很多人都离职了，他们知道它会成为一个外包工作室。"而《Shellshock 2》的销量同样令人失望。

"我们想为X360开发《弹震症2》，我们在努力地适应新技术，我们打算以50人之力打造出一款AAA级大作。"Andy Sandham说。"作为经验丰富的开发者，我们也知道这不可能。这种感觉很糟糕。"Neal Boyd想起《弹震症2》的开发经历，脸上露出了痛苦的表情。"当时就是一个会接一个会的开。主题确定下来之后，我心想，我的天哪，今后三四年就要花在这个东西上面了吗？它看起来就是4分游戏（总分10分）的命啊。我不想和这种游戏有瓜葛。如果我能改变它，我就留下来。但是我不能。我被告知他们已经找好了编剧，一切就照这个来。"对工作室的处境感到绝望的Boyd，休了3个月的长假，先后游历了蒙古、西藏、印度和泰国。当他回到德比的时候，发现Core以及《弹震症2》处在更加压抑的状态。

"当我回到办公室，拉起百叶窗，发现外面仍然是灰蒙蒙的天空，以及同样灰蒙蒙的工业建筑。"Boyd对员工们说："你们能给我看看这游戏的最新进度吗？结果已经过去了3个多月，他们仍然是什么都没定下来。我心想，好吧，我要把一切都卖掉，跑去泰国了。这游戏我做不下去了，我已经失去了对它的兴趣与信心。"

其实所有人的感受都差不多，工作室里士气空前的低迷。留下来的人都抱着混日子的态度继续工作，只管把上头交代的任务做完。

"开发《古墓丽影》前几代的时候，我们是什么都做，什么都想参与。我们充满了激情与想法。而这里则是一潭死水，所有人都无精打采，简直糟透了。"

《弹震症2》遭到了一致恶评，游戏销量同样惨淡。"它一度在Metacritic排行榜上抵达了倒数第二名的位置，"Sandham说，"那是我所参与的游戏中，距离Metacritic底部最近的位置。"

Rebellion Derby的下一款游戏是《侠盗勇士》，这款运气不佳的FPS游戏还邀请了饶舌歌手Mickey Rourke代言。它同样成为了游戏史上口碑最差的游戏之一。

"因为当时我是主关卡策划，我当时对策划组说，赶紧去外面找工作吧，越快越好，否则可能就不好找了，"Sandham说，"当时他们似乎还不大明白是啥意思。"

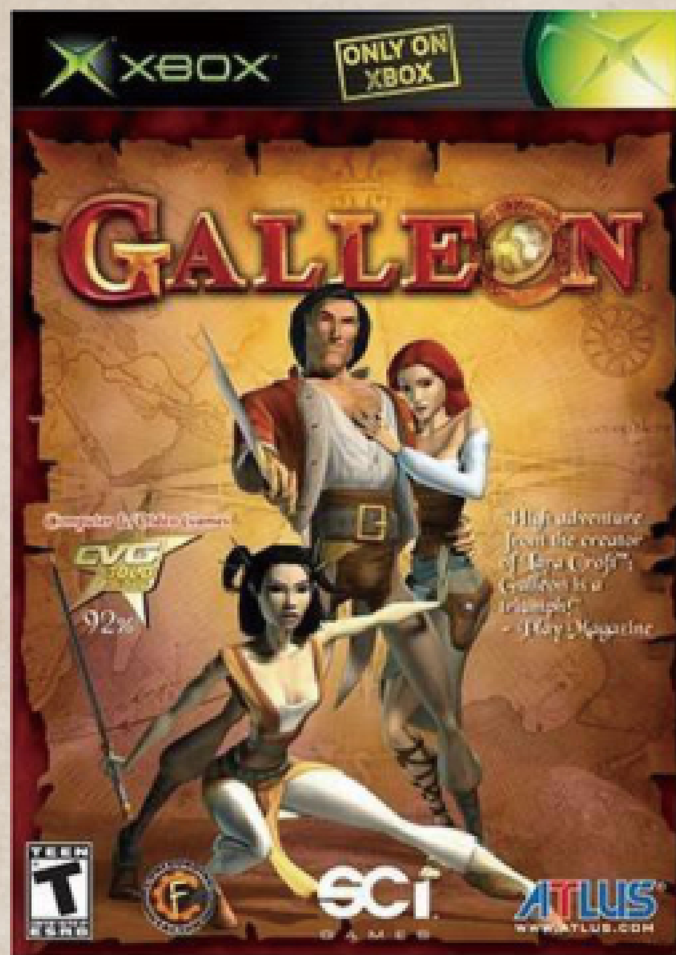
《侠盗勇士》发售之后不久，Rebellion关闭了德比工作室。关闭的过程也很不光彩，有多则报道指出存在欠薪行为，裁员相关的补偿也一直拖着不发。无论如何，到2010年3月，劳拉的创造者正式宣告死亡。

就在那4个月之后，劳拉克劳馥大道开张了。

永远的劳拉

Core Design到底错在哪里？当年Jeremy Heath-Smith是否应该与Eidos抗争到底？如果他为《黑暗天使》争取了更多时间，结果将会如何？如果Core能够更充分地迎接PS2的世代转型会如何？如果Toby Gard留下了，劳拉是否会仍然留在德比？只可惜历史没有如果。回首过去20年，Jeremy Heath-Smith说，他认为Core Design的悲剧落幕是因为无法与时俱进。

"我一直把Core当成一个酷炫的帮派来经营。在'《古墓丽影》系列'变得越来越大的同时，其他公司的游戏开发文化都在悄然变化，从EA到动视都是如此，用过去的方法无法开发出销量600多万套的大作。而我们没有拥抱这种新文化，我们想要保持12人团队，而不是120人。而事实是，我们需要150人才能把游戏做好，需要有制作人、助理制作人、组长来分别负责不同的工作。作为开发商，我们过时了，这在《黑暗天使》上体现的淋漓尽致。我们虽然有了100人，却不知道该怎么做，也不知道如何管理。"



▲劳拉之父开发的《Galleon》销量并不理想。

Heather Stevens记得他曾在Jeremy的办公室里问过一个简单的问题：为什么会变成这样？"Jeremy没有回答我，"她说，"我想Jeremy也控制不住局面了。那里曾经是他说了算，后来在他的上方有许多眼睛盯着他。再也没有下一个Toby走进Core，能提出一个全新的创意，并将其执行。一切都要稳妥行事。"

Toby Gard的《Galleon》于2004年登陆XBOX，那时距离他离开Core已经过了7年。这款游戏也未能崛起，但其中不乏一些令人赞叹的创意。"我可以在其中看到很多《古墓丽影》的元素，"Heather Stevens说。"看着那些角色在洞穴里攀岩，我心想，如果他还在这里，继续做《古墓丽影》，将这些想法与我们的一些想法结合，也许我们还可以再做四五款游戏。"

现在的Heather Stevens是个全职太太，在《伊甸计划》之后她就离开了Core，组建了家庭。"我在Core只哭过两次，"她回忆道。"一次是Jeremy没有把欠我们的钱付给我们（他最后还是付了）。另外一次是告诉她我怀孕了，我要离职。我很难过，这是我人生中最在乎的两件事，可惜对我来说二者无法兼顾。"

Neal Boyd后来真的搬到泰国常住。他正打算重返游戏开发领域，最近他刚买了PS VR。

Gavin Rummery目前就职于诺丁汉的社交游戏公司Legendary Games。目前该公司正在开发《莫德海姆 战团冲突》，这是Games Workshop桌面游戏的手游版。

Jason Gosling目前是谢菲尔德Sumo Digital的程序员，2000年他从Core离职后曾在Eurocom工作。

Jeremy Heath-Smith目前是Spike Global公司的首席执行官，该公司做的是商务软件。

跟随Gard离职并开发了《Galleon》的Paul Douglas，在游戏开发中途离开了Confounding Factor。此后杳无音信。

Toby Gard曾以顾问的身分为水晶动力提供关于《古墓丽影》新作的意见，之后一度消失。后来他令人意外的成为Spark Unlimited公司《Yaiba 忍者龙剑传Z》的游戏导演。2014年，Gard创办了一个新工作室，叫做Tangentlemen，该公司刚刚推出了一款PS VR游戏名为《Here They Lie》。

"《古墓丽影》系列"能否重返90年代末期的光辉岁月？对于这个问题，其原创者们的答案是一致的：几乎不可能。

不过劳拉依然在游戏业界活跃着。2013年水晶动力再次对该系列进行重启，新作直接定名为《古墓丽影》。虽然该作并未有当年最辉煌的状态，但业界总算是好评如潮。劳拉仍然是全球知名度最高的游戏角色之一，就像马力欧和索尼克一样。对此，最大的功臣还是Toby Gard。

"经常有人对我说，你对《古墓丽影》一定肠子都悔青了吧？错过了那么多钱。"在2004年的采访中，Toby Gard说。"但事实并非如此。如果我选择留下，也许我会发财。但是那样的话，我就不会创造出《Galleon》这款震撼之作。"当然，那时是在《Galleon》发售之前的宣传期，Toby Gard并不知道这款投入7年心血的游戏将会惨淡收场。如今，那些创造了英国游戏史上最著名角色的开发者们已经被人淡忘。但就像那些在劳拉克劳馥大道上川流不息的汽车一样，有一件事是肯定的：《古墓丽影》永远不会被遗忘。

文 十大恶劣天气 编 松风（实习编辑） 美编 咕噜

那些年，古墓女侠劳拉挖过的上古神器

《古墓丽影 暗影》如约而至，关于它的评价，也再度陷入了毁誉参半的境地。赞的玩家，认为本作秉承了之前两部重启作品在系统和场景设计上的高完成度，谜题设计也回归硬核风格。至于踩的玩家，似乎也喷不出多少实质性的东西，缺点说来说去，似乎只有一个——“这货实在是太像‘《神秘海域》系列’了！”

《神秘海域》系列“走一路塌一路”的冒险大片即视感，还有喜闻乐见的战斗系统，的确非常适合大众玩家们的口味，09年重启的《古墓丽影》使用同样的风格也无所厚非。然而在接下来的两部作品中却依然没有形成自己的风格，甚至忘记了自己的“根”与“本”，心甘情愿地被别人套路。

在《神秘海域4》中，顽皮狗已经抛弃了过去的一切，用更慢的节奏、更趋向真实化人物的行为逻辑和情感演绎，汇聚出了浓浓的大电影质感，为这个IP完美收尾。与之相比，《古墓丽影》重启三部曲直到最后一作，也没能形成属于自己的东西——这就着实有些说不过去了。所以老玩家们吐槽“古墓”已经忘本，这并非只是一句无脑喷。



在八部“《古墓丽影》系列”正传作品中，每部都包含有一件拥有神奇力量和独特历史文化背景的宝物。而在重启三部曲中，就连这个传统也不复存在。就让我们通过劳拉曾经挖到过的宝，来对系列所涉及到的神话背景做一个简短的回顾。

来自亚特兰蒂斯的生物武器

名称	司祭盎
产地	亚特兰蒂斯
功能	加速人类进化的速度
登场游戏	《古墓丽影》、《古墓丽影 周年纪念版》

传说在上古时期的大西洋上，存在过一个高度文明的巨大岛屿，它就是亚特兰蒂斯。居住在这里的同名种族曾经创造出了灿烂的文化，他们所取得的科技成就，即便在今人看来也暗自称奇。在《古墓丽影》的创造者——Core Design小组看来，亚特兰蒂斯之所以有宛如开挂般的表现，是因为他们得到了神的眷顾。他们的秘密武器，就是名为“司祭盎”的黄金罗盘，它不仅仅为这个机械文明提供了取之不尽、用之不竭的能源，而且还通过看不见的能量场，不断促进着亚特兰蒂斯人在生理和精神层面的进化。

为了避免司祭盎的力量被滥用，创世神将它拆成了三块碎片，分别交由亚特兰蒂斯的三个分管不同领域，同时又相互制衡的统治者——纳特拉、夸洛佩克和蒂霍坎保管。亚特兰蒂斯人果然高级 这么早就知道“三权分立”的重要性了。

随着海底地壳运动的加剧，拥有先进科技的亚特兰蒂斯人也逐渐嗅到







▲▶洛佩克和蒂霍坎。

了亡国灭种的味道。在生存危机面前，管理工匠的女王纳特拉产生了一个大胆的想法：既然人类因为生理局限不足以克服大自然的毁灭性力量，那么不如从其他两位统治者手中夺取司祭盎的碎片，完全开启神器的力量，让亚特兰蒂斯人变成更“完美”的生物——也就是世人眼中的怪物！

这一邪恶阴谋很快就被夸洛佩克和蒂霍坎识破，纳特拉也被打入了求生不能、求死不应的休眠状态。和亚特兰蒂斯文明随着这片大陆一同沉入海底的传说不同的是，在《古墓丽影》的世界观中依然有一群亚特兰蒂斯的幸存者，他们将装有夸洛佩克和蒂霍坎各自所持有的神器碎片的金棺带到了欧洲大陆。

至于囚禁纳特拉的牢笼也被其党羽们获得，辗转之后到达了北美，埋入了日后美国新墨西哥州洛斯阿拉莫斯郡的沙漠之中。在1945年的一次核爆试验中，巨大的冲击波不仅让纳特拉的古墓重见天日，还让这个女魔头在千百年之后重返人间。

在再次睁开眼睛的那一瞬间，纳特拉就想起了那个未尽的阴谋——遥远的传说，对于她来说仅仅只是昨天的记忆。虽然亚特兰蒂斯已经永远的沉入了大海，但此时地球上五十多亿的人口，在纳特拉看来显然是更好的“玩具”，她要把芸芸众生都变成听命于自己的傀儡生物。此后纳特拉化名为贾奎琳，化身为了一名新兴科技公司的老板。当年亚特兰蒂斯人发明过的机械，在功能和性能自然无法和现代产品同日而语，但“纳特拉科技”却向公众展示了一条人类历史上从未出现过的科技树，也由此吸引到了无数的目光和资金。在业务蒸蒸日上的同时，纳特拉也在秘密搜寻着司祭盎碎片的下落。

接下来的故事我们都知道了——劳拉登场。对这一切并不知情的女英雄在神秘雇主的要求下，先后前往秘鲁的比尔卡班巴、希腊的圣方济各修道院和埃及的大金字塔中探寻神器，终于在深海中的亚特兰蒂斯城中获得了全部的真相，将一路尾随的纳特拉打入了深渊之中。除了制造有机生命的突变以外，司祭盎还具有回溯历史的能力。正是在司祭盎的帮助下，劳拉看到了当年纳特拉从实施阴谋到失败的全过程。因此，司祭盎也可以称得上是人类发明过的第一件VR设备了。



秦王扫六合

名称	西安匕首
产地	中国
功能	召唤恶龙附体
登场游戏	《古墓丽影Ⅱ》



无论从经济、人口还是地缘角度来看，秦国相对于春秋战国时期的列强而言都没有绝对的优势。一般认为，秦始皇统一中国，除了自己名字起得好（“嬴”政）以外，原因不外乎如下三条：

商鞅变法所释放的生产力；先进军事制度给军队所带来的战斗力提升；以“远交近攻”、“合纵连横”为代表的正确战略。



然而在《古墓丽影Ⅱ》的编剧维基·阿诺德看来，始皇帝之所以可以打得六国满地找牙，全凭怀里揣着的一把小刀！原来，秦王让方术士们周游四方，遍寻丹药的历史记载，只是为了掩盖自己寻找上古神器的目的。在蚩尤的秘密墓穴中，秦王获得了一把蕴藏着毁灭性力量的匕首。它其貌不扬，却可以在插入自己的心脏之后，将主人变成一头巨龙。“旧瓦雷利亚的后裔、安达尔人先民的女王、维斯特洛的统治者暨全境守护者、大草原多斯拉克人卡丽熙、不焚者、弥林的女王、镣拷打破者……”咳咳，跑错片场了！至少有一点，秦王和龙母是一样的：他的军队在巨龙的空中地毯式火力的掩护下冲锋陷阵，所向无敌，见谁灭谁！

统一中国后的秦始皇所进行的焚书坑儒，其真实目的是将关于“西安匕首”的秘密从史书中彻底抹去，好让自己所开创的王朝千秋万代。然而，不满足于统治中原，继续向着西域扩张的大皇帝，很快就迎来了可耻的失败。在征讨西藏的战争中，秦始皇故伎重演。这一次，一名勇敢的僧侣从巨龙胸口拔走了西安匕首，不可一世的秦始皇瞬间就变成了一具腐尸。为了阻止西安匕首落入恶人之手，僧侣们在长城脚下永久封印了这把神器——看来外国人的中国地理根本没学好，把宝物埋到这里，这不是等着他儿子胡亥来挖吗？

对于劳拉来说，这趟寻找龙之力量的旅程也是相当折腾的。从中国长城到威尼斯河道，从海上油井到海下沉船，从西藏丘陵，最后再回到起点位置——

“早知道是这样，我干嘛要绕地球一圈！？”



▲这种“空地一体”的联合打击，的确是人类历史上的任何一支冷兵器军队都不能抵挡的。

天外飞仙的秘密

名称	外星陨石碎片
产地	波利尼西亚群岛
功能	发射高能光束
登场游戏	《古墓丽影Ⅲ》



数百万年以前，一颗流星划过地球大气层，坠落到当时的南极地带。人类文明早期，一个玻利尼西亚部落来到了这片已经被冰雪覆盖的土地。尽管现在那里气候严寒，但是当时矿产却出乎寻常的丰富，而在陨石坑周围，居然存在一个方圆四平方公里的宜居地带。这群原始人从此以后在这里定居了下来，并且将那块散发着幽蓝色光芒的陨石当作神迹顶礼膜拜。一个胆大的工匠，从陨石上凿下了五块碎片，并且将其加工成了五件圣物，它们的名字分别为伊凡达石、115元素、欧拉匕首、艾西斯之眼和拉斯莫尔之手。接下来，灾难降临了！失控的能量从被破坏的陨石外壳中喷涌而出，整个村庄瞬间被毁，幸存者们带着其中的一件“圣物”，还有关于“神石”的恐怖传说，乘坐独木舟回到了大洋洲东部的群岛故乡。

1834年8月14日，达尔文乘坐小猎犬号科考船进入南极圈，在上岸寻找食物的过程中偶然发现了当年的陨石坑，并且取回了当年遗留下来的四枚圣物。四名将其据为己有的水手，马上就在接下来的环球航行中死于非命。有人因为心智大乱而跳海身亡，有人试图用圣物射出的炙热光束来烧毁风帆。其中最为离奇的是一个名叫史茂西的大副的经历——在登陆一个大洋洲的岛屿之后，他手中的圣物之一“欧拉匕首”引发了当地库鲁人（实为当年南极洲玻利尼西亚部幸存者后裔）的敌意，他们对白人探险家们群起而攻之，差一点让达尔文爷爷再也没有机会写《进化论》了。

就这样，陨石碎片散落在了大英帝国的海外殖民地之中。为了不让悲剧重现，达尔文也将涉及到这段经历的记录从自己的手稿中全部删去。1998年，雷石科技从当年亲历这段历史的水手保罗·考菲尔德的墓中，发现了一本日记。根据其中只言片语的记载，结合当年达尔文的航行路线和玻利尼西亚人的迁徙方向，这群野心家发现了关于外星陨石圣物的记录。在印度神庙中搜寻遗落碎片伊凡达石的过程中，这个恶魔公司的探险队也与劳拉不期而遇。



■小猎犬号微缩模型。

奏响邪神的镇魂曲

名称	荷露斯护身符
产地	埃及
功能	封印邪神塞特
登场游戏	《古墓丽影 最后的启示》



《古墓丽影 最后的启示》在老“《古墓丽影》系列”中，是充满变革、也是最具诚意的一部作品。本作启用了全新的图像引擎，环境刻画和人物动作的表现力更为细腻。彻底颠覆了过去的关卡结构，一个大场景中被拆分出不同的任务和关卡，解谜的目的性更为明确。

更加“独特”的是，劳拉在这一作结尾居然殉名了。制作组原本就打算用一场完美的谢幕演出，来为这个系列画上句号。

出现在《最后的启示》中的神器，也颠覆了过去“大规模杀伤性武器”的面目，变成了一件避免世人被邪恶力量所害的宝物。



其涉及到的文化背景，是埃及神话中最黄暴、最狗血同时也是最鬼畜的一段故事——天空之神荷鲁斯和沙漠之神塞特的斗争。

掌管沙漠、战争的埃及神塞特原本是荷鲁斯的叔叔，同时也是后者的杀父仇人。长大成人之后的荷鲁斯在觉得自己羽翼丰满之后，便找到塞特决斗，结果被轻而易举的打败，还失去了自己的左眼。

荷鲁斯的双眼本身就是非同寻常宝物——他的左眼代表的是月亮，右眼代表的是太阳。在左眼被夺走之后，觉得完全不给自己面子的月亮神孔斯自然要出手相助。月圆之夜，荷鲁斯在月神的帮助下打败了塞特，将左眼夺回。

从此以后，荷鲁斯之眼就成为埃及神话中辨别善恶、捍卫健康与幸福的护身符。这是一种拥有非凡魔力的护身符。

虽然荷鲁斯之眼的确在《最后的启示》的流程中出现过，但真正引发冲突，并且最终解决矛盾的神器，是编剧虚构出来的所谓“荷鲁斯项链”。

1999 年 12 月，在对埃及法老墓群——国王谷地的探险过程中，劳拉发现了传说中的塞特墓冢。然而在无视写在墙上面的警告语，取下镶嵌在墓室大门上的荷鲁斯项链之后，悲剧发生了——被封印已久的塞特重现人间，他要用自己的黑暗力量将人间吞噬。

深知自己犯下弥天大错的劳拉，立刻动身前往埋葬有瑟莫赫特（埃及第一王朝第六位法老）的金字塔中，寻找可以抵挡塞特法力的荷鲁斯盔甲。之后她从叛徒手中夺回失去的护身符，还要面对被塞特附体的人生导师克洛伊的围追堵截。在胡夫金字塔的最终一战中，劳拉用生命完成了属于自己的救赎。

无论从标题的暗示还是结局的惨烈画面来看，制作组都希望这一代能够是“《古墓丽影》系列”的最后一作。

纳粹德国最后的希望

名称	命运之矛
产地	罗马帝国
功能	封印邪神塞特、毁天灭地的破坏力量
登场游戏	《古墓丽影 历代记》

不出所料，在资方的强大压力下，Core Design 小组“被迫”投入了下一代的开发。但是让《最后的启示》大结局中香消玉殒的劳拉在新作开头回归活奔乱跳的状态，又实在过于突兀。于是系列制作人安德鲁·瓦特决定先制作一部过渡性质的作品，这就是《历代记》。

本作的故事紧接前作的结尾：劳拉的“葬礼”在伦敦西南部的克劳馥庄园中举行，她的“生前”好友们围坐在一起，向彼此讲述一个个鲜为人知的劳拉冒险故事。本作也是迄今为止“《古墓丽影》系列”中“干货”出现数量最多的一部作品，除了“哲人石”、“彩虹女神”这些大路货以外，名气最大的宝物莫过于命运之矛。命运之矛又称朗基努斯之枪（Spear of Longinus），这是一支曾经刺穿耶稣基督的利器。根据《圣经》记载，耶稣在十字架上惨死之后，一位名叫朗基努斯的罗马军团百夫长刺穿了他的侧腹，同时让世人见证了一次神迹。耶稣的血溅入朗基努斯的眼睛，让这名罪人瞬间被




■朗基努斯后来被册封为圣人。

感化，放弃了原先的身分成为了一名修士，后来被追认为圣徒。而被耶稣之血浸泡过的这把长枪，则成为了世间最强的兵器。传说中只要手持有该枪，一百二十尺范围以内的人皆臣服，持有这枪者更可主宰世界的命运。在古代罗马帝国时期，这枪成为权力的象征，多位战绩彪炳的君主在命运之矛的指引下打胜了无数的战役。

而失去了这把神枪，也就意味着自己失去了对命运的掌控。如此看来，一部罗马兴衰史，其原因就是命运之矛。

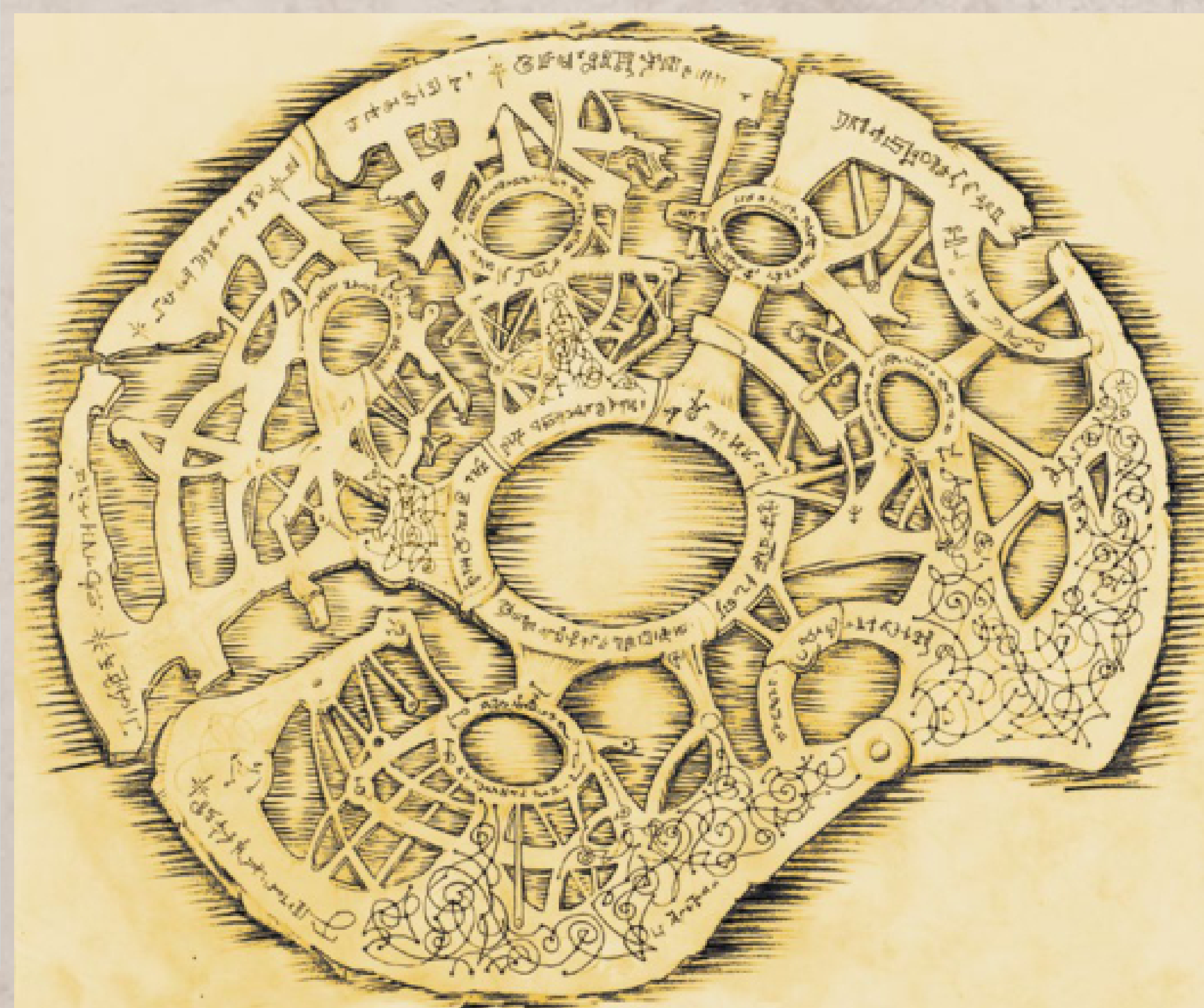
时间进入了 20 世纪中叶。纳粹德国在二战早期的欧洲战场如入无人之境，法西斯党徒们除了烧杀抢掠、无恶不作以外，还大肆抢夺工艺品。他们真正的目标，是为希特勒搜寻用于主宰世界的命运之矛。随着斯大林格勒战役的失败，东线战场上的德军已是强弩之末，"第三帝国"的毁灭开始进入倒计时。不过，命运之矛在法国被发现的消息彻底扫去了笼罩在希特勒身上的阴霾。在希特勒的命令下，一艘携带有"命运之矛"的 U 型潜艇被秘密运往俄国，希望它能够阻止已经展开全面反攻的苏联红军，进而逆转整个二战历史。然而 希特勒失败了："圣枪"宛如被神灵附体。它冲破了保险柜，对船员们展开攻击，最终让潜艇沉没在了茫茫冰海之中。



■劳拉第一次穿上重型潜水服。

开启黑暗的钥匙

名称	圣纹
产地	中世纪欧洲
功能	开启异世界大门
登场游戏	《古墓丽影 黑暗天使》



欧洲漫长的中世纪，是一部黑暗史。这片长达一千年的暗无天日中除了黑死病、宗教裁判所以外，还有一小撮术士们潜心钻研的黑魔法。

公园 15 世纪末，英格兰法师皮耶特·艾克哈特秘密创立了一个名为"巨揽会"的组织，试图用自己发明的法器——"圣纹"，召唤在圣经被一笔带过的堕落一族——尼非订人重返人间，帮助自己成为世界之主。宗教典籍中关于尼非订人的记载，也是相当碎片化："那时神的儿子们与人的女子们交合生子，那就是上古英武有名的人。"《犹大书》6 节明确将那些"神的儿子们"描述为为一群擅自离开天界的堕落天使。从中不难看出，所谓尼非订人，即是堕落天使与人类女子所生出的巨人族。他们在外型上异常巨大强壮，在道德上则趋向邪恶。从语言学的角度来看，Nephilim 这个词的字面意义是"堕落者 (the Fallen ones)"；源自希伯来文的动词字根 naphal，基督教对这群反叛者的态度由此可见可见一斑。

在伪典《以诺书》的记载中，尼非订人的形象比较正面。他们的父辈是诺亚时代下凡的看守天使之首，也因为沉迷于人类女子而"堕落"，留在人间后教导了人类关于医疗，药草和魔法的知识。然而其后裔尼非订人却因神罚，在自相残杀中毁灭。

在《古墓丽影 黑暗天使》的故事背景中，尼非订并未毁灭，它们只是被神力困在了异度空间之中。为了阻止黑暗术士艾克哈特使用圣纹召回这个堕落种族，传奇神父克雷格勒用封印石堵住了即将开启的界限之门。由于艾克哈特已经通过黑魔法获得了不死之身，克雷格勒家族的后人们只能将其囚禁在自家的古堡中，世世代代看守这个恶贯满盈的阴谋家。然而他们并不知道的是，艾克哈特早已将圣纹的设计图分成了五个部分，隐藏在了五副古画之中，让堕落者重返人间的邪恶之道流传于世间。二战时期，克雷格勒家族守护的古堡在空袭中被毁，那个已经沉睡了五百多年的黑暗法师，也在巨响和硝烟中被唤醒。





在接下来的五十多年时间里，艾克哈特一直在找寻失踪的五幅古画。为了加快进度，他以贵族身分作为掩饰，雇佣了劳拉的导师维尔纳·冯·克罗伊寻找最后的两幅作品的下落。在探险过程中，克罗伊逐渐意识到了一个巨大的阴谋，最终不幸被害。通过克洛伊的笔记，艾克哈特很快找到了剩余两块碎片的线索，却诬陷劳拉是凶手。本来就战斗力爆表的劳拉，在这一次的黑暗历险中更是强化了为师复仇和为自己洗刷冤屈的主观动机——试问哪一个 BOSS 经得住劳拉的一通猛揍？

一剑斩断千思念，一剑挥去万般愁

名称	王者之剑
产地	英格兰
功能	打开时空之门
登场游戏	《古墓丽影 地下世界》







在经历了《周年纪念版》这部情怀之作之后，系列为劳拉开启了新的冒险。

《古墓丽影 地下世界》的故事，从劳拉幼年经历的一次飞机事故中开始。在这次空难中，小劳拉和她的母亲幸存了下来，并且在残骸的不远处找到了一处古迹。然而年幼的劳拉出于好奇触发了古迹中的机关，从而开启了一座时空之门。妈妈为了保护劳拉，立刻上前拔出了插在机关中的王者之剑。刹那间，所有的一切都在劳拉的眼前消失了。

在外人看来，劳拉对考古的热爱，源于她“天生爱冒险”的性格。然而她在全球各地的古墓中上下翻飞的真正目的，是为了获得那把当年导致那场悲剧的王者之剑的线索。她始终期待着再次开启时空大门，将妈妈从中救出的那天——哪怕是能再见上一面也好。

断钢剑（Excalibur）的传说，想必大家已经十分熟悉了。由于故事的版本众多，王者之剑经常和自带指纹识别功能、一拔出来就可以统治整个英格兰的石中剑(Caliburn)混为一谈。在早期的亚瑟王传说中，石中剑和王者之剑的确是同一把武器的不同称呼。但是在一代又一代吟游诗人的创作中，亚瑟王大宝剑的来历也变得愈发传奇。

亚瑟的两把剑，第一把是著名的石中剑。用后现代主义的视角来看，关于它的传说实际上是一次完美的个人营销：由于亚瑟出身不好，为了证明自己英格兰之王的身分，他宣称只有自己才能在即将到来的五旬节上，拔出这把插在伦敦教堂巨大方型石碑中的利刃，实现古老的预言。王公贵族们当然不相信这个穷小子的鬼话，天天派人跟着，谨防这个屌丝做手脚。在大法师梅林的帮助下，亚瑟终于当着一群VIP的面实现了完美演出。只是在一场违反骑士精神的决斗中，这把“假货”被柏林诺王砍断，亚瑟从此颜面扫地、信誉破产。

第二把是断钢剑（Excalibur），别名”王者之剑”、”湖中剑”、“胜利之剑”，日漫里经常被翻译成“誓约胜利之剑”，一把在精灵国度阿瓦隆打造出来的神剑。在亚瑟王与柏林诺王打架打输了跑路之后，他从湖中仙女那里讨来了这把满级武器，代价是满足她一个愿望。

亚瑟答应后，便从湖中拔出了它。只是还没有等仙女说出愿望的具体内容，就被尾随而至的追兵给一刀砍死了。

虽说亚瑟王以零成本方式获得的这把王者之剑，其输出并没有高出此前的石中剑多少，但它却有比“一刀99级”还要牛的地方，那就是可以避免主人收到伤害的剑鞘。传说配有这把剑鞘的勇者，在任何残酷的战斗中都不会流一滴血！也就是说，即便亚瑟王拿的是一根擀面杖，也可以打得敌军丢盔卸甲。然而，这个将HP值永远锁定在9999的修改器，却被他那个坑人老姐姐调包送人了，导致后来亚瑟王重伤身亡。

结语

总结了《古墓丽影》系列”中出现的各色神器后，我们不难发现它们的相似点：背景是深厚的、威力是无穷的、形状是碎片的、功能是瞎编的。

09年重启的三部曲，将重点放在了劳拉早期的成长史和极端环境下的生存体验，淡化传统的“寻宝”主题，将各种汇聚着古代文化和神秘传说的宝物，变成了和《神秘海域》系列类似的搜集品，这也的确是为了顺应时代所作出的改变。笔者希望Eidos蒙特利尔小组能够把握住“古墓”真正的精髓，尽快摆脱越陷越深的“神海”套路。不要把劳拉的成长，理解为一个可以为了小鹿的死而痛哭流涕，转眼就拿起AK默默屠掉一座岛的“猛汉”。毕竟探索和文化的魅力，才是“《古墓丽影》系列”曾经的那顶王冠上最为璀璨的宝石。

文 三日月 美编 雷普利

“劳拉们”的冒险之旅



“《古墓丽影》系列”回顾



劳拉·艾蜜莉亚·克劳馥

(始源时间线)

出生日期：1968年2月14日
身高：175CM
国籍：英国
父亲：亨辛利·克劳馥
母亲：安德莉亚·克劳馥

人物介绍

在开发商 Core Design 原本的设计理念中，劳拉·克劳馥是一个非常传统的女英雄形象：身手不凡、身世显赫而且美丽动人。最初版本的劳拉全名劳拉·艾蜜莉亚·克劳馥，出生在贵族家庭的她从小接受贵族教育，直到 11 岁才被送到温布尔顿女子高中就读。值得一提的是，我们在《古墓丽影Ⅰ》中看到的劳拉实际上已经成为“古墓丽影”多年，初代故事发生在 1996 年，而劳拉从 1991 年就开始了她的盗墓生涯。而属于劳拉的冒险之旅，实际上还要更早一些。

在 1984 年的时候，劳拉曾经离开她家的大宅，和老管家温斯顿与他的夫人一起在爱尔兰居住了一段时间。在那里劳拉遇到了邓斯坦神父，在偷听到他和温斯顿的对话后，劳拉跟踪邓斯坦来到了一个小岛上。在那个小岛上，劳拉和神父一起合作阻止一只恶魔逃到人间，在这场冒险的最后，劳拉成功说出了恶魔的真名，并永远地封印了恶魔。（《古墓丽影 历代记》）

然而让劳拉下定决心踏上古墓探险之旅的人，是历史学家维尔纳·冯·克罗伊。通过阅读杂志，劳拉在16岁时得知了维尔纳·冯·克罗伊将要进行一次横跨亚洲的考古之旅，她随后说服了父亲让她和克罗伊一起前往这次旅途。在这段旅程双方都相当愉快，劳拉对自己首次的考古之旅感到非常兴奋，而维尔纳也非常惊讶于劳拉出色的天赋。然而这次探险最终的结局却不太愉快：无视劳拉警告的维尔纳博士在柬埔寨的遗迹中触发了机关，无力解救的劳拉只能先行离开遗迹。被抛弃的维尔纳对此耿耿于怀，并在后来成为了劳拉的敌人。（《古墓丽影 最后的启示》）

在结束了亚洲的探险后，劳拉在学校继续自己的学业。在21岁那年劳拉经历了一次改变了她一生的危机：在一次滑雪旅行的归程中，她乘坐的飞机在喜马拉雅山坠机。然而她幸存了下来，并利用自己的智慧，花了两个星期徒步来到了托卡克里比（Tokakeriby）村庄。这次意外使劳拉意识到自己梦寐以求的不是贵族般的生活，而是游走于生死之间的冒险之旅。

之后就是游戏版的剧情了，劳拉在和家人脱离关系后，从1991年开始到第一作发生的1996年间，她开始在世界各地的遗迹冒险。和后来其他"同行"，诸如"前辈"印第安纳·琼斯和"后辈"内森·德雷克一样，劳拉在寻宝的过程中，时不时还和各种恶势力作斗争，并"顺便"拯救了几次世界。(《古墓丽影 I》~《古墓丽影 最后的启示》)

不过劳拉的冒险在1999年的埃及戛然而止。和之前无数次化险为夷不同，这次劳拉失手了：在快要逃出倒塌遗迹的入口前，她拒绝了已化敌为友的昔日恩师维尔纳的救援之手，而被困在了遗迹当中。虽然没有找到尸体，但众人都认为劳拉已死，并举办了隆重的葬礼。维尔纳曾尝试挖掘遗迹来寻找劳拉，然而最后找到的只有劳拉的背包。(《古墓丽影 历代记》)

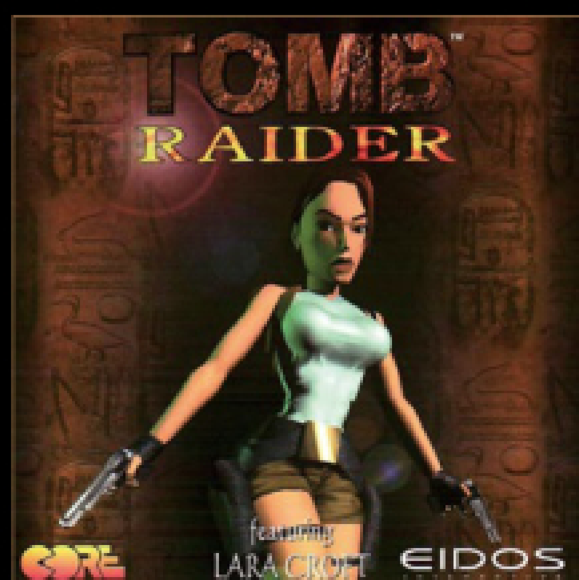


▲实际上在最初的设定中，Eidos并没有打算给劳拉增加"情人节出生"的设定，这个设定最初出现在本作日版的一次采访中。



劳拉在后来的《古墓丽影 黑暗天使》里复活并重出江湖。但玩家没有意料到的是，这次冒险却变成劳拉·艾蜜莉亚·克劳馥"游戏生涯"的最终章：本作在推出后无论是游戏素质还是评价都不高，Eidos决定将"《古墓丽影》系列"的开发由Core Design转给Crystal Dynamics。而在之后的几作中，劳拉原有的设定被Crystal Dynamics重新编写，这个系列迎来了它的第一次重启。

古墓丽影 I



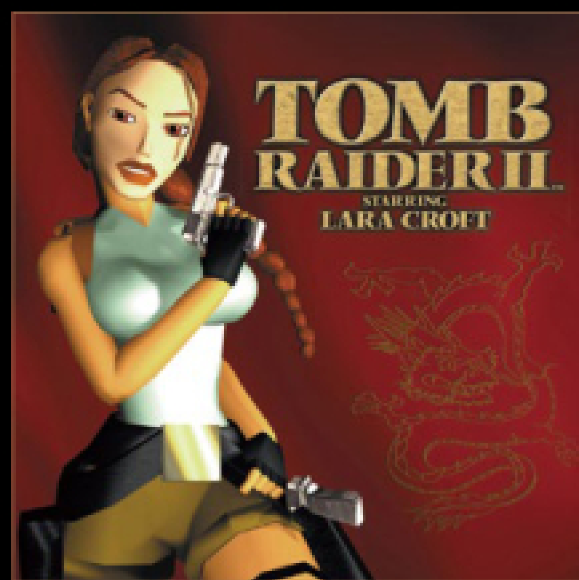
游戏原名	Tomb Raider I
发售年份	1996年
平台	PS/SS
游戏类型	动作冒险
开发商	Core Design
发行商	Eidos Interactive

作为系列的第一作，虽然中间经历过一次重启，但主角劳拉·克劳馥的大部分设定却被一直沿用，直到2013年的新《古墓丽影》才换上了我们现在所看到的"90后"劳拉。



劳拉的冒险从1996年的印度开始，一途经秘鲁、希腊、埃及，最终目的地则是文明的失落古城"亚特兰蒂斯"。首作大获成功的同时也定下了系列未来很长一段时间的基调：身材火辣手持双枪的女主人公用她矫健的身手穿越一个个机关重重的遗迹。相比手持武器和敌人火拼，游戏将重点放在了探索遗迹和解除谜题上。不过毕竟是20多年前的游戏，用现在的眼光看来，本作有很多不合理的设置，诸如鸡肋的战斗部分和僵硬的操作手感。其中最恶评如潮的一点是数量极少的存档点（家用机版），玩家只能调查特定的水晶来存档，而一旦死亡就只能从这些存档点重来。有趣的是，这个设定在续作改成了随时存档，却又被批评说游戏难度变得太低。

古墓丽影 II



游戏原名	Tomb Raider II
发售年份	1997年
平台	PS
游戏类型	动作冒险
开发商	Core Design
发行商	Eidos Interactive

对于很多国内玩家来说，《古墓丽影 II》是他们第一次接触《古墓丽影》这个系列。除了故事的主要背景设定在了中国以外，本作还被国内的新天地互动多媒体代理。故事讲述了劳拉和几方势力争夺传说中能给人带来神龙力量的西安匕首。游戏在前作的基础上强化了战斗方面，劳拉除了需要对付一般的野生动物，还要和人类敌人战斗。另外本作还修改了前作诸多不友好的设定，诸如上文提到过的存档机制。这次劳拉的冒险从中国的长城开始，途径威尼斯、地中海、西藏，最后回到了西安。有趣的是，在原版游戏的设定中，西安匕首原来的持有者是秦始王，他利用这把匕首统一了中国。但在被引进到国内后，匕首的持有者却变成了虚构的"焱龙皇帝"。



古墓丽影III



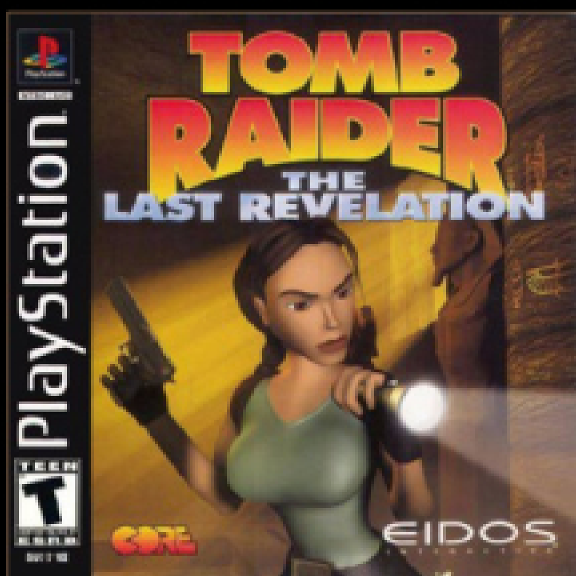
游戏原名	Tomb Raider III
发售年份	1998年
平台	PS
游戏类型	动作冒险
开发商	Core Design
发行商	Eidos Interactive

系列第三作的剧情紧接前作，主角劳拉将要收集并复原分散在世界各地的四块陨石，共有五个风格各异的关卡供玩家探索解谜，除了第一章印度与最后一章南极洲外，南太平洋、伦敦、内达华三个关卡可以由玩家任意选择挑战顺序。升级过的“Tomb Raider”引擎为游戏带来了更为流畅的体验以及绚丽的色彩，场景中的多边形数量也有明显提升。并且游戏设计方面偏向于初代的解谜，减轻了前作主打的射击风格，得到了玩家与媒体的一致好评，不过过于夸张的游戏难度和部分反人类的关卡令不少玩家反感，公式化的游戏模式也显得有些过时，与同期的



其他作品相比不再显得耀眼，这些原因使得《古墓丽影 III》在商业方面未达到前两作的高度。2000 年时本作推出了包含资料片“The Lost Artefact”的黄金版，不仅修复了 PS 平台大量的恶性 BUG，还新增了一块陨石并与之对应的欧洲关卡，这也是国内玩家普遍接触到的版本。

古墓丽影 最后的启示



游戏原名	Tomb Raider: The Last Revelation
发售年份	1999年
平台	PS/DC
游戏类型	动作冒险
开发商	Core Design
发行商	Eidos Interactive

系列首次去掉了标题序号的作品，相比起前两作的劳拉游遍了世界各地，本作的关卡设计像初代那样回归到遗迹探索上。以劳拉大宅作为教学关这个系列惯例的设定被取消，取而代之的是以回忆过去在柬埔寨的经历作为教学，在回忆中我们还可以了解到劳拉过去的故事，包括她的师父、还有背包的来历等等，以及还能见到 16 岁绑着双马尾的劳拉。此外这次还增加了抓住绳索摆荡的新动作，以及将不同的道具组合成新的道具的系统，部分谜题还需要用到这些组合道具来解开。

剧情方面，这次的故事讲述了因为“荷鲁斯的护身符”



被夺走导致邪神赛特复活，劳拉为了夺回护身符阻止世界被毁灭而展开了冒险。这次的结局安排也在当时引起了很大的反响，劳拉因为迷茫而没能在最后坍塌的遗迹中及时脱离出去，从此生死不明。这个结局在之后很长时间内也成为了系列的一大悬念。

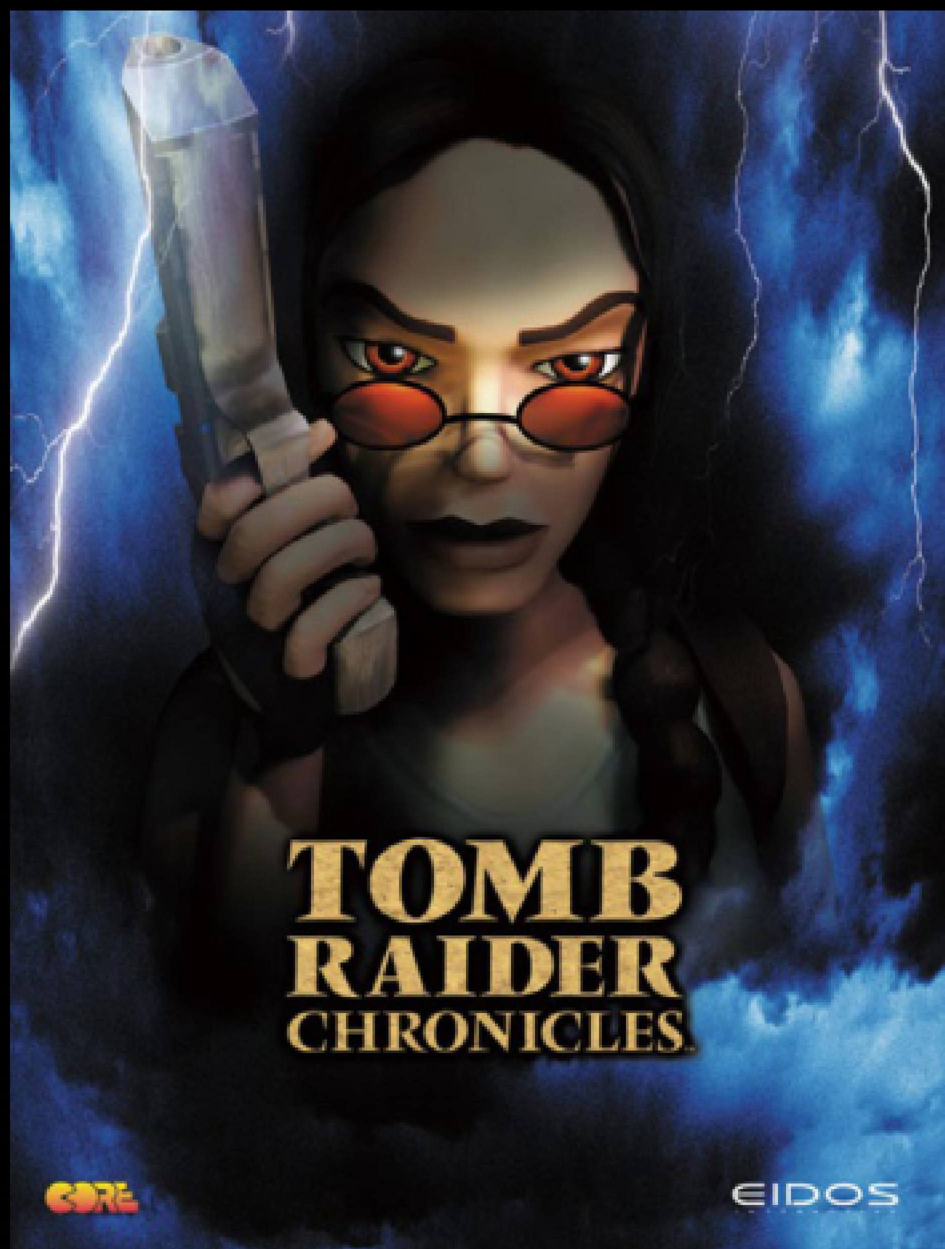
古墓丽影 历代记



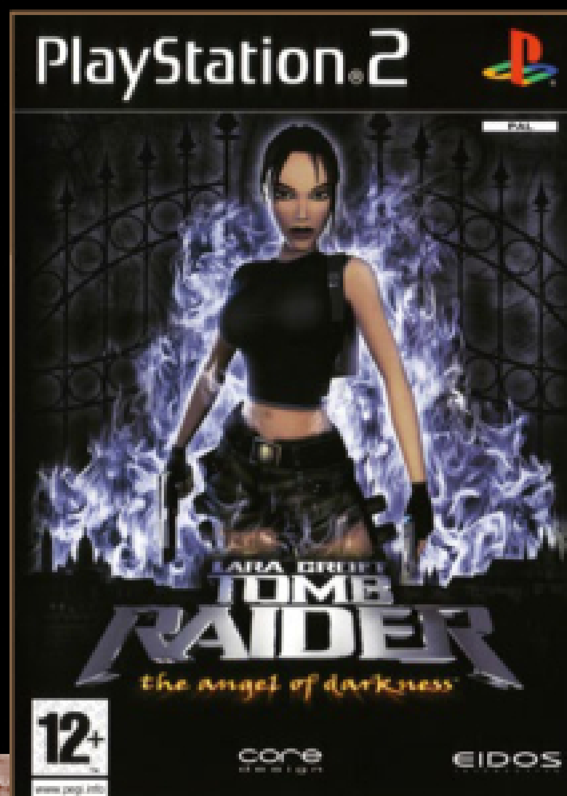
游戏原名	Tomb Raider Chronicles
发售年份	2000年
平台	PS/DC
游戏类型	动作冒险
开发商	Core Design
发行商	Eidos Interactive

经历了前作那极具冲击性的结局之后，本作故事的开端也紧接着那个结局，认为劳拉已经死去的亲友们在劳拉的葬礼上开始回忆她的过去，故事也以他们的回忆为基础，分 4 个剧本展开。这些剧本补完了前几作劳拉的一些故事，而且因为是回忆一些老的角色在本作登场。不过玩家们最为关心的，关于劳拉的生死在本作并未有明确的交代，只是在结局最后的隐藏彩蛋中暗示了劳拉仍然存活的可能性。

由于经历了前面几作之后游戏系统已经趋向成熟，所以本作的系统没有太大变化，只是增加了走钢丝之类的新动作。但是关卡设计的难度更高，有很多需要连续跳跃或者限时脱出的区域。特别是最终关“塔楼”根据选择的路线不同，攻略的过程也有很大差异，而且这一关还出现了激光陷阱、X 光监视门等机关，让难度变得更高。此外，本作的 PC 版还加入了关卡编辑器，让玩家可以跟世界各地的玩家分享、挑战各自制作的关卡。



古墓丽影 黑暗天使



游戏原名	Tomb Raider: The Angel of Darkness
发售年份	2003年
平台	PS2
游戏类型	动作冒险
开发商	Core Design
发行商	Eidos Interactive

本作的故事的时间线在《古墓丽影 最终启示录》的结局之后，但是关于劳拉最后怎样脱险的悬案在本作开头只是被轻描淡写地一笔带过。正如本作的副标题，游戏中无论劳拉的性格还是剧情都比以往更加灰暗。本作各个方面都加入了很多革新的要素，系统在原有基础上增加了小跳、奔跑跳跃等动作，并且接入了潜入要素和暗杀动作等等。此外还加入了另一个可操作角色 Kurtis Trent，通过多角色多路线进行叙事。游戏的故事和音乐受到了玩家们的赞扬，但是在游戏其他方面，比如战斗系统、视角还有操作等恶评如潮。Eidos 也是在本作之后终止了与 Core Design 的合作，将后续作品的开发转移了给 Crystal Dynamics。



劳拉·克劳馥

(传奇时间线)

出生日期：1977年2月14日
身高：178CM
国籍：英国
父亲：理查德·克劳馥
母亲：艾蜜莉亚·克劳馥

系列从 Core Design 交给了 Crystal Dynamics，Crystal Dynamics 在重启了游戏的同时，还将劳拉·克劳馥的设定给重新撰写了一遍。从时间来看，这种处理方法其实还算合理，毕竟按照最初版的设定，在《传奇》发售的 2006 年，劳拉已经快 40 岁，在游戏里这年龄都算得上大妈了……和 Core Design 不同，除了更改了设定以外，Crystal Dynamics 还刻意淡化了劳拉的形象，在整个《传奇》三部曲中，官方都没有公布过任何关于劳拉的个人数据，其中包括了其出生日期、身高、体重以及三围。读者们现在所看到的个人资料，其实是国外玩家通过拆包游戏资料得出的，在他们找到的游戏文件中，劳拉的出生日期实际上是 1977 年 1 月 1 日。当然，这个看起来像是预设日期的 1 月 1 日并没有多少玩家当一回事，2 月 14 日被更多玩家所承认。

而在故事设定上，劳拉的经历也给改得面目全非，其中变化最大的就是其父母。在初版的设定中，劳拉的父母并没有多少登场机会，在和劳拉脱离关系后，父母两人实际上只在《古墓丽影 历代记》登场过，他们夫妇两人出席了劳拉的葬礼。夫妻两人在游戏中的着墨不多，父亲亨辛利以考古为爱好却不希望劳拉冒着生命危险去探险，母亲安德莉亚则热心于慈善事业，典型的贵妇人爱好。

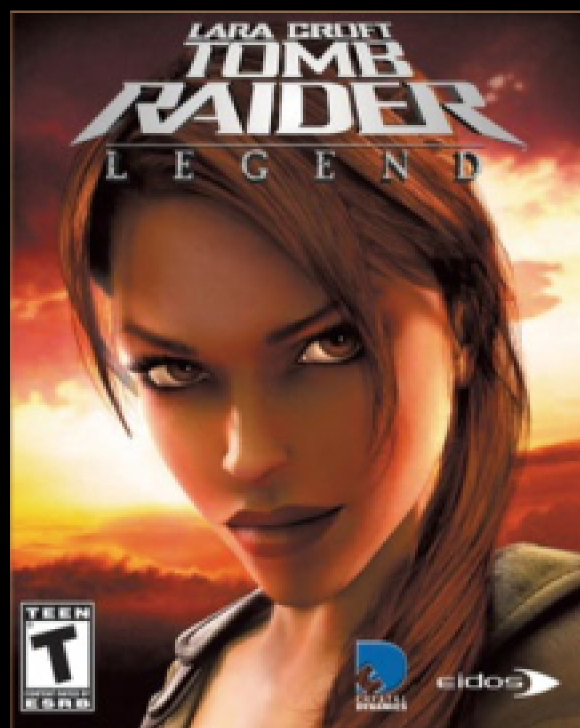
之后劳拉的经历和原版有着相似的经历，只不过带领她进入考古领域的不再是维尔纳·冯·克罗伊，而是她的父亲理查德·克劳馥。理查德在空难后开始带着劳拉满地球跑，劳拉在接受私人教师的教学同时担任着父亲的考古助手。在劳拉 15 岁的时候，理查德在柬埔寨境内失踪，从此生死不明。这点设定和初版的设定类似，只不过失踪的不是维尔纳，而是变成了理查德。



当然，无论设定怎么改，劳拉的性格设定并没有发生太大变化。她依然是那位不甘于平淡生活的女冒险家，在原版里她为了冒险而和父母断绝关系，在《传奇》中她为了保护自己应得的遗产和亲戚们形同陌路。值得一提的是，在原版设定中，劳拉是一个非常高调的人，这个也和当时劳拉频繁“参与”现实的采访和广告有关，当时的开发商 Core Design 试图利用和现实明星类似的手段推广劳拉的形象。但在 Crystal Dynamics 接手这个系列后，劳拉变成一个非常低调的人物，外人对她的冒险旅程了解不深，她也无意大肆宣扬自己的“盗墓”行为，而且从不接受采访，只会在必要之时通过律师来发表对外声明。



古墓丽影 传奇



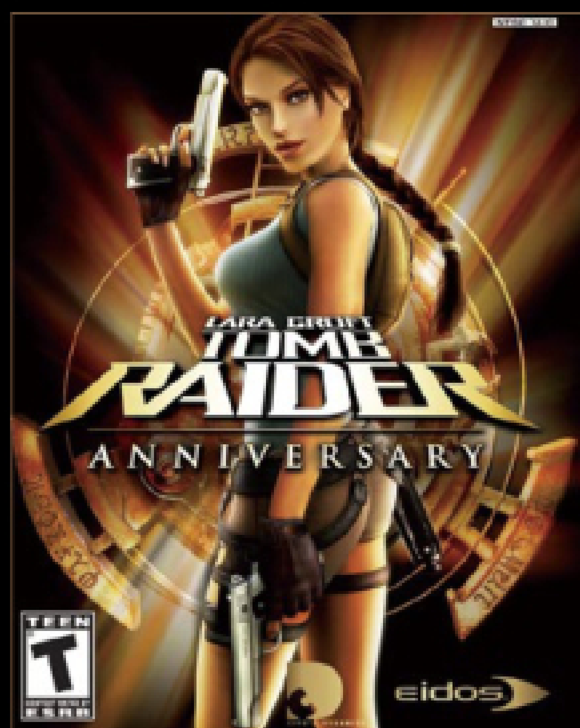
游戏原名	Tomb Raider Legend
发售年份	2006年
平台	GBA/GC/NDS/PS2/PS3/PSP/Xbox/X360
游戏类型	动作冒险
开发商	Crystal Dynamics
发行商	Eidos Interactive

在吞下《古墓丽影 黑暗天使》的恶果后，整个系列不可避免的开始走向下坡路，使得Eidos急需一款能够重振招牌的新作，《古墓丽影 传奇》就这么在危难之中诞生了。好在它表现不俗，一经发售便迅速攀上英国游戏销量榜榜首。

本作不再由一直以来担任开发的Core Design负责，而是交给了当时因为“《凯恩的遗产》系列”而名声大噪的水晶动力工作室。水晶动力在原有的基础上进行了大刀阔斧的改革，并直接重启了整个时间线，加上了“寻找母亲”的故事设定，这些举动博得了不少玩家的好评。有趣的是，本作的Xbox版本是没有开场短片的，原因很简单：开发小组在参加微软的测试时忘了。待他们发现这个问题并想重新修正时，微软告知他们需要重新参加测试。出于时间以及成本上的考量，Eidos最后选择在Xbox版本上放弃开场短片，好在这段片头不提及任何故事情节。无独有偶，本作也是登录系列Xbox和GC的唯一一作，之后再想看这样的乌龙也看不到了。



古墓丽影 周年纪念版



游戏原名	Tomb Raider: Anniversary
发售年份	2007年
平台	PSP/PS2/PS3/Wii/X360
游戏类型	动作冒险
开发商	Crystal Dynamics
发行商	Eidos Interactive

为了纪念系列诞生十周年，水晶动力于2007推出了这款名为《古墓丽影 周年纪念版》的新作。不过本质上来说，本作是系列第一作的重制版。也正因为如此，本作的故事设定和初代完全相同，劳拉将前往神秘的古代遗迹中探寻那些古代文明留下的瑰宝。本作的关卡和初代一致，秘鲁、希腊、埃及、失落之岛、克劳馥庄园，游戏提供了多种前进路线，玩家在探索过程中也拥有多种选择。在敌人上，劳拉依然会遭遇那些凶猛的野兽和超自然的敌人，狼、熊、鳄鱼，甚至是霸王龙。与初代相比，这些AI得到改良敌人的行动将更加多变，这对于劳拉来说将会是更大的挑战。本作除了登陆PS2、PSP和Wii外，还作为三部曲合集的其中一作登陆了PS3平台。2018年8月本作加入了Xbox向下兼容计划，这使得本作不仅可以在X360上游玩，在XOne上同样可以玩到。



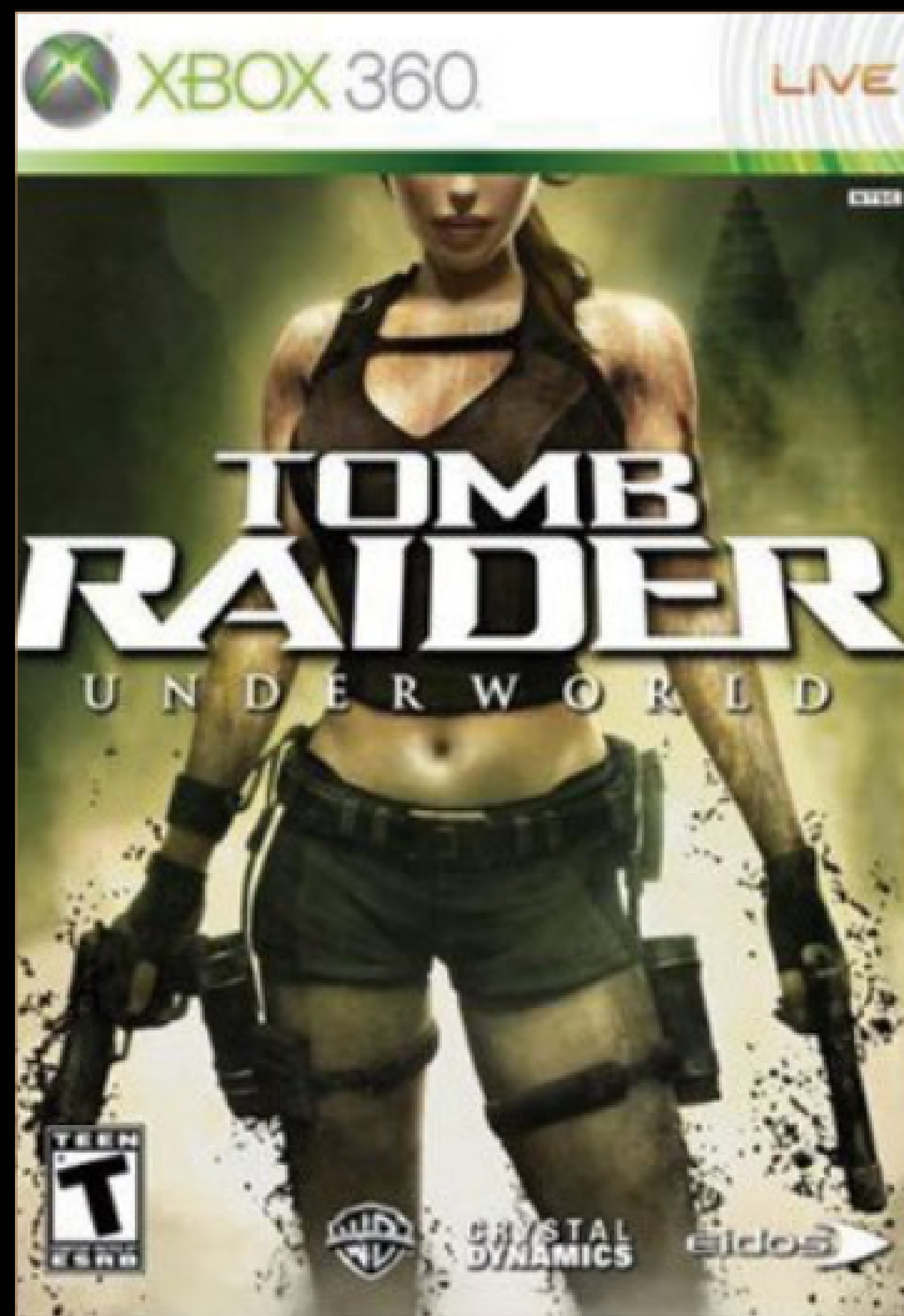
古墓丽影 地下世界

游戏原名	Tomb Raider: Underworld
发售年份	2008年11月18日
平台	NDS/PS2/PS3/Wii/X360
游戏类型	动作冒险
开发商	Crystal Dynamics
发行商	Eidos Interactive

《古墓丽影 地下世界》是《传奇》三部曲的最后一部，在这一部里劳拉要面临前所未见的强大敌人，并最终为自己的寻母之旅画上句号。在本篇中劳拉要辗转地中海、泰国、南墨西哥、扬马延岛、安达曼海、北冰洋，游戏画面十分出色，最终战时劳拉手持雷神之锤摧枯拉朽的姿态更是令人难忘。游戏的难度主要在于多达185个的收集，以及各种坑爹的即死机关。虽然游戏自带各种秘技且不影响成就/奖杯，但要想完美还是很有一番难度的。

游戏还有两个DLC，均为X360独占。《灰烬之下》(Beneath the Ashes) 讲述的是本篇结局后的故事，劳拉在自家庭园里找到了控制远古邪灵的方法，从而也避免了和自己影子的对决。而在《劳拉之影》(Lara's Shadow) 中，玩家要控制劳拉的影子进行游戏。影子的实力远超劳拉，按住LB/RB可以发动超能力加快速度，打起来行云流水，十分带感。这个DLC的故事也接续在本篇结局之后，讲述了最终BOSS的结局。这两个DLC也为游戏增色不少。



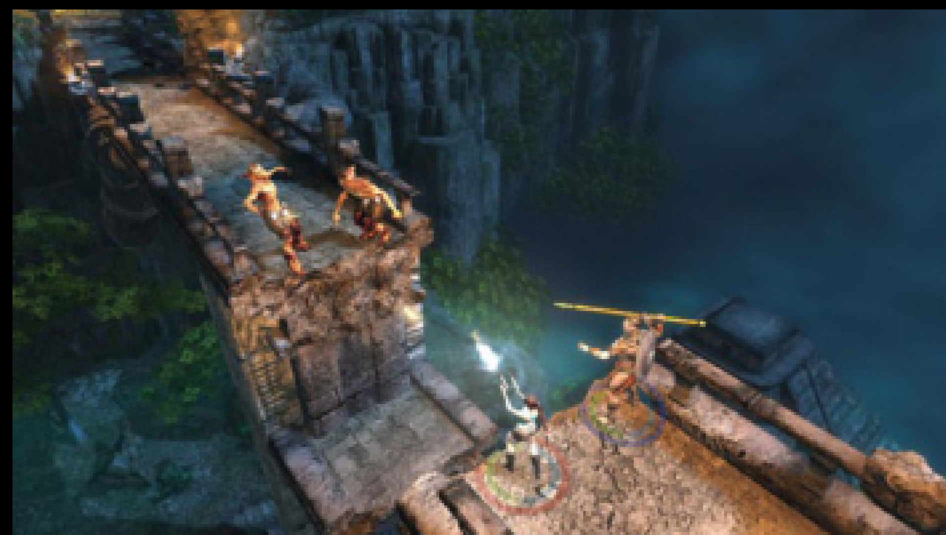


古墓丽影 光之守护者

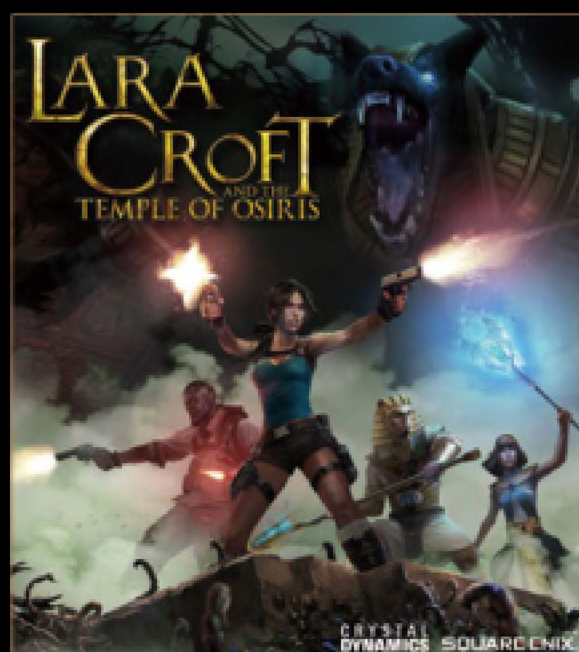


游戏原名	Lara Croft and the Guardian of Light
发售年份	2010年
平台	PS3/X360
游戏类型	动作冒险
开发商	Crystal Dynamics
发行商	Square Enix

虽然译名为《古墓丽影 光之守护者》，但本作的原名《Lara Croft and the Guardian of Light》中并没有出现“古墓丽影”的字样。这种命名的不同就已经显示出了本作与系列其他作品的不同。在本作中，劳拉在南美发现了一面古老的魔镜，魔镜放出了一头恶魔。同时，当年封印了这头恶魔的光之守护者托泰克（Totec）也随之苏醒，他和劳拉一起踏上了击败恶魔拯救全人类的征程。虽然剧情依然是《古墓丽影》的感觉，但在玩法上本作有了很多的不同。这是一款固定俯视角的《古墓丽影》，这种俯视角得以让开发团队将更多精力投入到本作的解谜和玩法上。这也是一款提供了双人合作游玩的游戏，两名玩家可以一人控制灵活的劳拉另一人控制强壮的托泰克，互帮互助来进行解谜和战斗。而在单人游玩时，游戏的谜题还会有不少变化以适配单人解谜的需要。本作虽不是系列的正统续作，但却在玩法上做出了自己的创新。



古墓丽影 奥西里斯神殿



游戏原名	Lara Croft and the Temple of Osiris
发售年份	2014年
平台	PS4/XOne
游戏类型	动作冒险
开发商	Crystal Dynamics
发行商	Square Enix

《古墓丽影 奥西里斯神殿》是《劳拉与光之守护者》的正统续作，本次劳拉来到了神秘的古埃及，与劳拉同行的卡特在不小心触碰机关后，两人被传送到了被囚禁的埃及神明神何露斯与和伊希斯面前，这两位仅存的古代神明要联合这两个人类一起阻止邪神的野心。不同与正传，游戏中玩家要在俯视角下，用左摇杆保持移动并用右摇杆瞄准，一边进行解谜一边用手里的武器消灭冲过来的大批怪物。相较之前作本作的突破之处在于，将同时出场人数一口气增加到了四个，并设计了大量四人通力合作才能通过的关卡，不过令人大跌眼镜的是，在实际游戏体验却是一个人通关最简单，因为多人谜题会被简化成单人也能通过的难度，反而省去了很多麻烦。如若进行多人游戏本作常常会成为1+3<4 经典公式的试金石，启动机关时间不一致导致队友被机关干掉、放炸弹把队友炸到坑里、拉绳索的人半路放手人摔到深渊里，这些“事故”会常常发生，让人不禁想放下手柄来一场真人快打。



劳拉·克劳馥

（幸存者时间线）

出生日期：1992年2月14日
身高：168CM
国籍：英国
父亲：理查德·克劳馥
母亲：艾蜜莉亚·克劳馥
导师：康拉德·罗斯
好友：珊曼莎·西村、约拿·玛依阿瓦

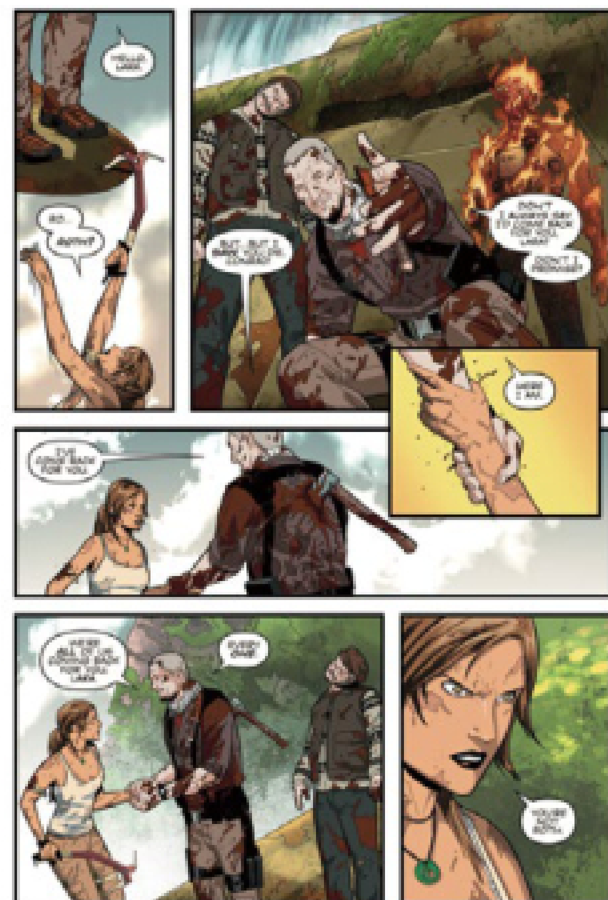
在 2013 年的时候，Crystal Dynamics 对《古墓丽影》进行了第二次重启。这次改的不光是劳拉的故事设定，还有外观。劳拉的身材不再像以前那样火爆，为了更符合真实设定，在实际战斗中毫无用途的胸部被官方无情地缩水。在这次的重启中，劳拉从以前的探险家形象变成了现在的幸存者形象，没有了之前的英姿飒爽，但却更加的坚韧不拔。

关于劳拉的童年和青少年时期，包括劳拉的父母，在这个版本中也有更详细的描述。劳拉的母亲艾蜜莉亚是一个艺术家，并曾教导过年幼的劳拉弹钢琴，最后却死于空难。痛失爱妻的理查德也因此性情大变，开始醉心于寻找永生的秘密。劳拉开始逐渐被父亲忽略，她也因此变得越来越调皮，并借此来吸引父亲的注意力。





▲珊曼莎在玩家中有着不错的人气，可惜这个角色后来就只在漫画里登场了。



▲在漫画中，劳拉曾多次看到过去死者的幻影。

和上一个版本类似，理查德也经常带着劳拉四处探险调查遗迹，但是由于理查德不太关心女儿，劳拉更多是在独自行动。在这个阶段中，扮演劳拉父亲和导师的角色变成了新角色康拉德·罗斯。而在一次和父亲的争吵过后，劳拉冲出了家门，随之而来的是一声枪响，理查德倒在了血泊当中，而年少的劳拉则成为了发现尸体的第一人。之后罗斯收养了劳拉，不过由于罗斯工作性质的缘故，两人离多聚少。劳拉由于童年的经历，也渐渐成长了一个性格内向，甚至有点阴暗的人。

带领劳拉走出阴影的不是亦师亦父的罗斯，而是珊曼莎·西村。和相对内向的劳拉相比，珊曼莎更加叛逆和狂野：父亲是媒体大亨，母亲是模特，年幼游走于各个大陆的她难以接受传统教育，并因为其叛逆性格并多次开出学籍。从某种意义上来说，两者的性格得到了互补。劳拉开始走出学校和博物馆去实地探索她向往已久的古老遗迹。

珊曼莎甚至成为了《古墓丽影》的关键角色，在前往邪马台的探险之前，劳拉遇到了一个以前版本劳拉们都不会遇到的一个问题：没钱。这个由主持人詹姆斯·魏特曼带领的团队差点因为资金问题而不能成行。最后劳拉请求珊曼莎的帮忙，最后珊曼莎的叔叔答应了出资，并提出了条件：此次探险 60% 的收益以及让珊曼莎上船拍摄。于是，在命运的安排下，珊曼莎登上了坚忍号，劳拉和她的一生就此改变。

和以前的设定中，劳拉对于杀人并没有表现出太大的反感，至少在游戏的主线剧情中，我们没有看到这一幕。在这个版本中，劳拉起初是为了自保而杀人，而在后续的游戏中她更是杀人无数，在最新作《暗影》中我们甚至能看到反派圣三一组织的角色在吐槽劳拉杀人不眨眼。虽然玩家在游戏中杀了个爽，但实际上劳拉曾因为杀人患上了严重的心理疾病。在黑马出版的《古墓丽影》漫画中就提及过劳拉从邪马台归来后，终日被杀人的内疚感和各种死者的幻影所困扰。不过不喜欢杀人不代表不杀人，为了帮助弱小和自己的朋友，劳拉不介意对敌人大开杀戒。

值得一提的是，虽然热衷于考古和各种神话，但这个版本的劳拉本质上是一个非常相信科学的人。在邪马台事件前，劳拉是完全不相信魔法和鬼魂这种超自然的东西。不过在正面对决过卑弥呼后，即便劳拉之前怎么相信科学，如今也不得不开始正视这些科学解释不了的东西。当然，劳拉既然是一个“唯物主义者”，即便亲眼看过鬼魂，她依然不相信魔法的存在。

古墓丽影



游戏原名	Tomb Raider
发售年份	2013年
平台	PS3/X360/PS4/XOne
游戏类型	动作冒险
开发商	Crystal Dynamics
发行商	Square Enix

当这个系列逐渐被市场边缘化的危急时刻，Crystal Dynamics 决定抛弃之前的故事将这个 IP 进行重启，这也是继《古墓丽影 传奇》后的第二次重启。重启后的首作并未使用副标题，故事的时间线也推前至大学时期稚嫩的劳拉，她将独自解开邪马台的超自然之谜，在与邪教的斗争中不断成长为我们所熟知的那个身手矫健，英勇无畏的劳拉，“成长”也是本部作品所想要表达的主题。游戏不仅融合了当时流行的生存、惊悚、动作等元素，开放世界的引入也丰富了本作的探索解谜，“海飞丝”头发技术更是当年的热度话题之一。《古墓丽影》的此次重生在全球获誉无数，无论是玩法、叙事还是视觉表现上都非常出色，同时也是该系列中销量最高的一部，使得“劳拉”这一经典游戏形象在次时代平台上再次闪耀。



古墓丽影 崛起



游戏原名	Tomb Raider Rising
发售年份	2015年
平台	X360/PS4/XOne
游戏类型	动作冒险
开发商	Crystal Dynamics
发行商	Square Enix

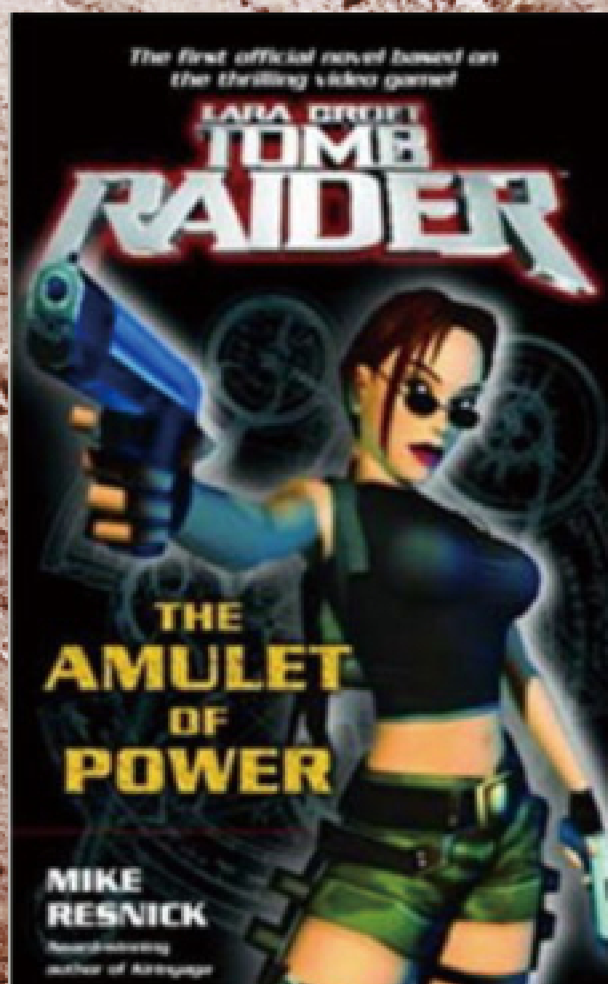
本作故事紧跟在前作和漫画版之后，劳拉在处理完前作邪马台事件的余波后，踏上了追查“圣三一”的旅程。故事地点也不再是前作的无名海上孤岛，而是重新走回了系列的老路，劳拉的冒险之旅再次横跨全球。玩家的冒险地点包括了黄土飞扬和叙利亚和白雪纷飞的西伯利亚。和前作相比，游戏的玩法并没有发生太大的变化，但加入了游泳和钩绳，并强化了潜行部分。由于地图的规模变大，游戏在玩法上更贴近于开放世界游戏，并在零件的基础上引入了货币系统，玩家可以用古钱币来交换新的武器和装备。虽然本作素质不错，但销量却不如前作，很大程度是因为本作的“XOne 独占风波”，这件事在当时引起了轩然大波，最后微软出来澄清本作为限时独占，而 PS4 版在一年后发售。值得一提的是，本作是系列首次加入中文配音，并有大陆和台湾两个版本。



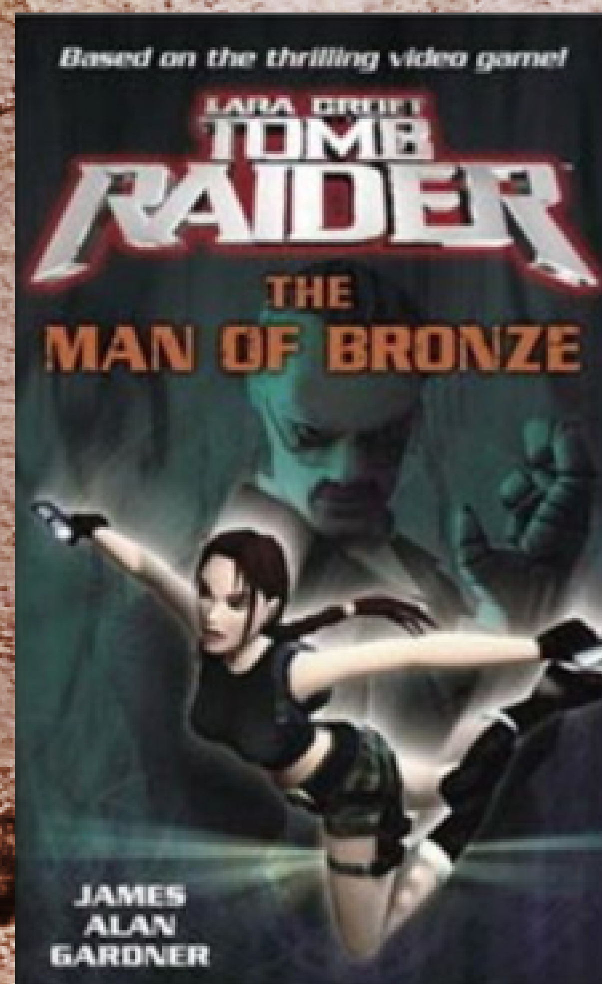
其他版本的劳拉

除了游戏中的各个劳拉，《古墓丽影》还有很多根据游戏世界观改编的小说、漫画和动画。“《古墓丽影》系列”的小说一共推出了六本，虽然是游戏改编，但大多并不是直接改编，而是讲述了游戏外的另一段故事。其中始源时间线的《古墓丽影》推出了三卷小说：《失落教团》（The Lost Cult）、《力量护符》（The Amulet of Power）和《铜人》（The Man of Bronze）。传说时间线则只有一本《格温德林之刃》（the Blade of Gwynnever）。

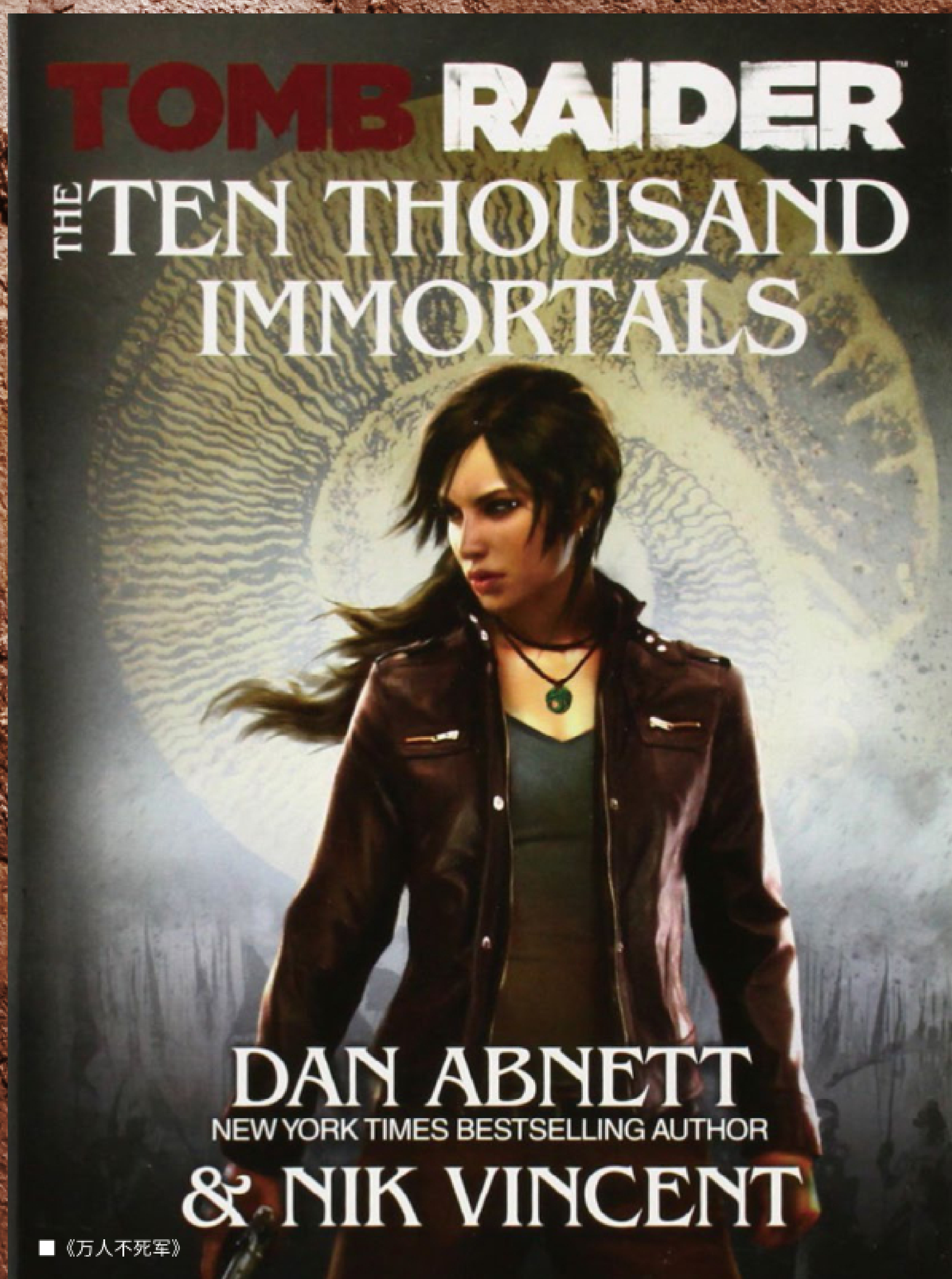
在游戏的第二次重启后，Crystal Dynamics开始尝试让小说和游戏的剧情变得更加紧密，两本小说《万人不死军》和《天启之路》，分别发生在《古墓丽影》之后和《古墓丽影 暗影》之前。不过很明显在小说这方面，Crystal Dynamics实在是不太用心。《万人不死军》里出现很多常识性错误，其剧情和游戏以及漫画有着诸多不容忽视的矛盾之处，甚至连故事的发生时间都搞错了，使得很多玩家直接把这段剧情当成了黑历史或者平行世界来对待。







鲜为人知的是，《古墓丽影》还推出过同名动画。和小说类似，动画讲述的都是基于游戏世界观的原创故事。动画只播出了9集，每集大约6分钟，但短短的9集动画，劳拉却换了7种画风，故事的风格也各不相同。



■《万人不死军》







▲这是其中的三种画风，读者们可以感受一下这画风的转变。

相比数量不多的小说和动画，《古墓丽影》的漫画数量更多一些。在最开始，漫画版由 Top Cow 负责，最初的作品发表于 1999 年。在最初的几个独立故事后，Top Cow 在 2001 年开始名为“《旅途》系列”的长篇连载。故事风格也没有限定为单纯的古墓探险，而是加入了其他题材、诸如西部、谍战和悬疑等等。《古墓丽影》的漫画甚至还和 Top Cow 的其他连载联动，劳拉曾被放进到《魔女之刃》的故事当中，被魔女之刃附身，也和《黑暗领域》的男主杰克并肩作战过，成为了“Top Cow 宇宙”中的一员。随着故事的发展，漫画版的劳拉开始脱离游戏并成为了一条独立的时间线，甚至有了不同于当时游戏的一些设定，诸如在漫画版中，劳拉的父母早已离世，而在最后一卷漫画中，还暗示了劳拉后来有了孩子。





在 2013 年的第二次重启后，虽然依然有推出基本基于上个版本劳拉改编的漫画，但由黑马出版的《古墓丽影》漫画不再单纯是各种形形色色的外传，而是更多地变成了每代游戏之间剧情的补充。2014 年出版的《古墓丽影》第一季讲述了《古墓丽影》之前和邪马台事件之后的故事，在补充了原作故事的同时，给读者们讲述了第一作中各位幸存者后来的遭遇，并提前在漫画中揭露了圣三一这个组织的存在。而 2016 年的第二季漫画则是《崛起》之后的故事，故事的重点除了劳拉如何继续对抗圣三一以外，在《古墓丽影》中被卑弥呼附身的珊曼莎更是成为了主要角色，卑弥呼和劳拉在漫画中展开了终结对决。而在第三季漫画《生存者的圣战》中，得知父亲死亡真相的劳拉开始沿着他父亲的足迹去寻找“永生”的关键。随着新作的发售，这部黑马出品的漫画依然在连载当中，最新一季《炼狱》讲述的是最新作《古墓丽影 暗影》和小说《天启之路》之前的故事，全四卷并在今年 10 月初刚刚推出了最终卷。







▲《冰封之兆》是基于《古墓丽影 光之守护者》和《古墓丽影 奥西里斯神殿》改编的故事。



SHADOW OF THE TOMB RAIDER

文 稀饭 美编 咕噜

在《游戏机实用技术》451 期上刊登的本作攻略，因为受到版面限制，可能在实际使用效果上不能算太好，所以本期登上《次世代专辑》的《古墓丽影 暗影》攻略除了配上收集位置的截图，也会在文字当中进行对应的描述，同时系统部分也会采用更为传统的方式来讲解，方便新手玩家熟悉本作系统。

对应版本：1.9.1819.10
对应语言：简体中文

PS4 XOne

古墓丽影 暗影	Square Enix
Shadow of the Tomb Raider	动作冒险 | 中文版
2018 年 9 月 14 日 | 本地 1 人，在线 2 人	无对应周边
售价为 PS4：475 港币、XOne：474.5 港币	

※Steam版同步发售

系统详解

基本操作

●常规操作

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
十字键↑	十字键↑	弓/轮换特殊箭矢
十字键←	十字键←	霰弹枪
十字键→	十字键→	步枪
十字键↓	十字键↓	手枪
Y	△	近战攻击/终结技
X	□	互动/装填
A	×	跳跃/攀爬
B	○	翻滚
LB	L1	草药配方（按住）
LT	L2	瞄准（按住）
LS	L3	冲刺/视角换肩（瞄准时）
RB	R1	制作特殊弹药或箭矢（按住）/发射特殊弹药（瞄准时）
RT	R2	制作无声箭矢（按住）/发射基本弹药（瞄准时）/投掷物品（捡起临时物品时）
RS	R3	生存本能/缩放（瞄准时）
VIEW	触控板	状态页面/地图
MENU	OPTIONS	暂停菜单

●游泳操作

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
X	□	互动
A	×	上浮
B	○	下潜
LT	L2	快速游泳
LS	L3	快速游泳
RT	R2	快速游泳
RS	R3	生存本能
VIEW	触控板	状态页面/地图
MENU	OPTIONS	暂停菜单

界面一览

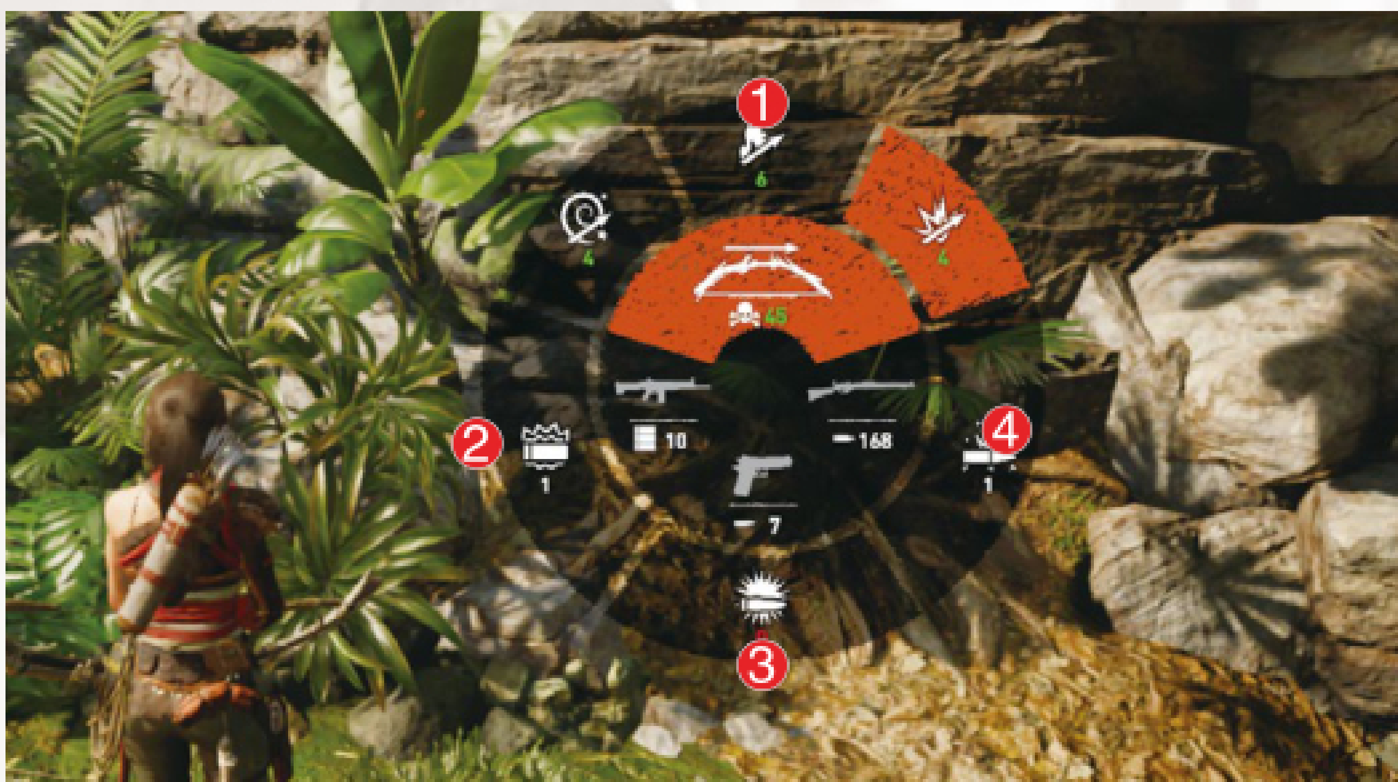
注意，和之前的作品类似，《古墓丽影 暗影》在常规状态下是几乎没有任何界面元素的，玩家需要靠近能够互动的物体，又或是按下特定的按键之后才可以呼出相应的界面元素，所以下面的界面一览将会是以界面元素相对较多的“生存本能”视野作为解说对象。

●常规界面

1.当前任务目标
2.可互动/攻击/采集对象
3.处于可安全暗杀状态的敌人
4.处于不可安全暗杀状态的敌人
5.准星
6.基本箭矢/弹药残余量
7.特殊箭矢/弹药残余量

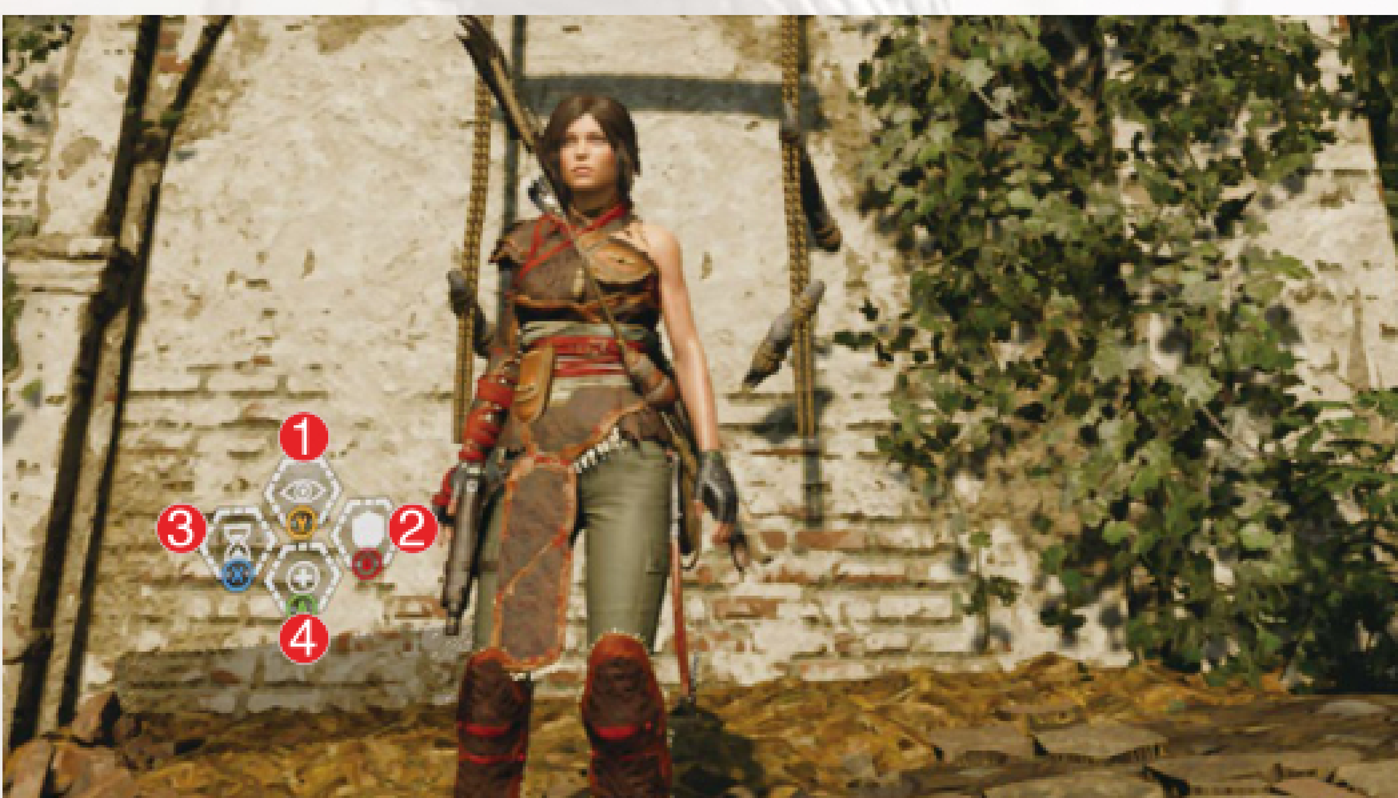


●特殊界面1：武器转轮



1.弓箭，上面对应三种特殊箭矢，从左到右分别是恐惧箭矢、燃烧箭矢和诱导箭矢。
2.霰弹枪，左面对应震撼弹。
3.手枪，下面对应信号弹。
4.步枪，右面对应毒气手榴弹。

●特殊界面2：草药配方



1.感知草药　2.坚忍不拔草药　3.专注草药　4.治疗草药

特殊操作

●攀爬粗糙壁面

这个操作算是系列一大特色，玩家只要看到有表面斑驳不平的墙壁，操作劳拉靠近后按下X键/□键，她就会进入攀爬墙壁的状态。

虽然前文提到的方式是攀爬粗糙壁面的标准方式，但玩家在游戏当中往往会遇到变体式的操作，最典型的就是需要劳拉在跳跃当中及时按下X键/□键，以攀住墙壁，避免摔死的同时还可以通过壁面来到新的区域。

在攀爬壁面的过程中，劳拉可以按下A键/×键进行跳跃，或是按下B键/○键直接从壁面上松手落下，但玩家们必须注意，如果跳跃或落下后劳拉不能接触到其他攀爬点或平台，就必须立刻按下X键/□键来让她重新攀住壁面，不然就会摔死。



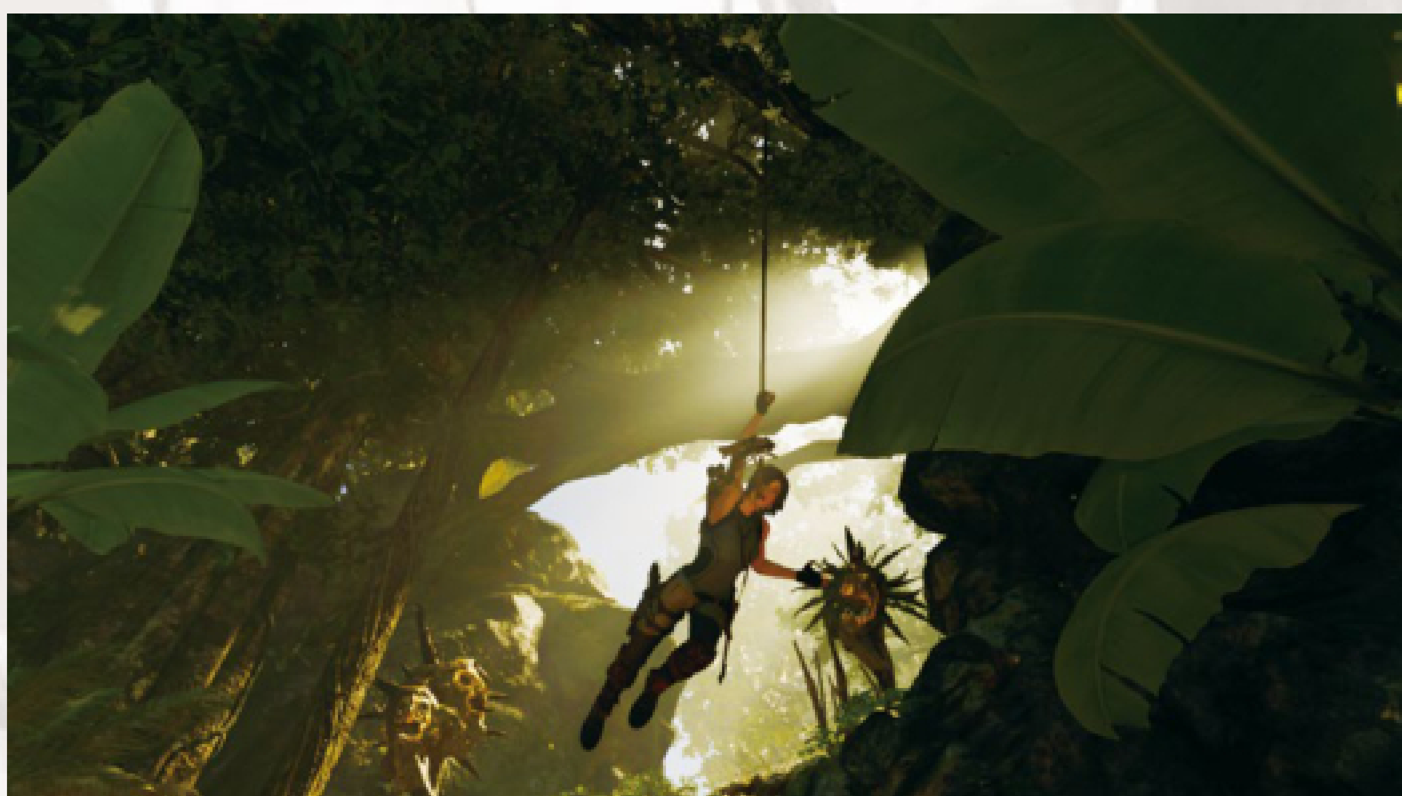
特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

●钩斧

前文的“攀爬粗糙壁面”部分已经提到了钩斧的其中一个用法，但除了用于钩住粗糙的壁面，钩斧还可以在其他情景当中运用。

最典型的钩斧使用场合是钩斧摆荡点，具体而言这些点一般都是位于场景的高处，并且处于两个彼此之间距离颇远的高台中间，劳拉无法通过正常的跳跃跨越这段距离，但只要跳到摆荡点附近时按下 X 键 / □键，她便会投出钩斧用摆荡跳跃到达对面的高台，这一操作在游戏中后期会较为频繁地出现。

另外钩斧除了用于勾住壁面，也可以勾住那些能够供劳拉攀爬的边缘，所以在一些需要蹬墙跳来攀爬的边缘失手没有按出蹬墙跳时，玩家可以改为猛按 X 键 / □键，劳拉会有机会投出钩斧挂住边缘，避免摔死。



●蹬墙跳

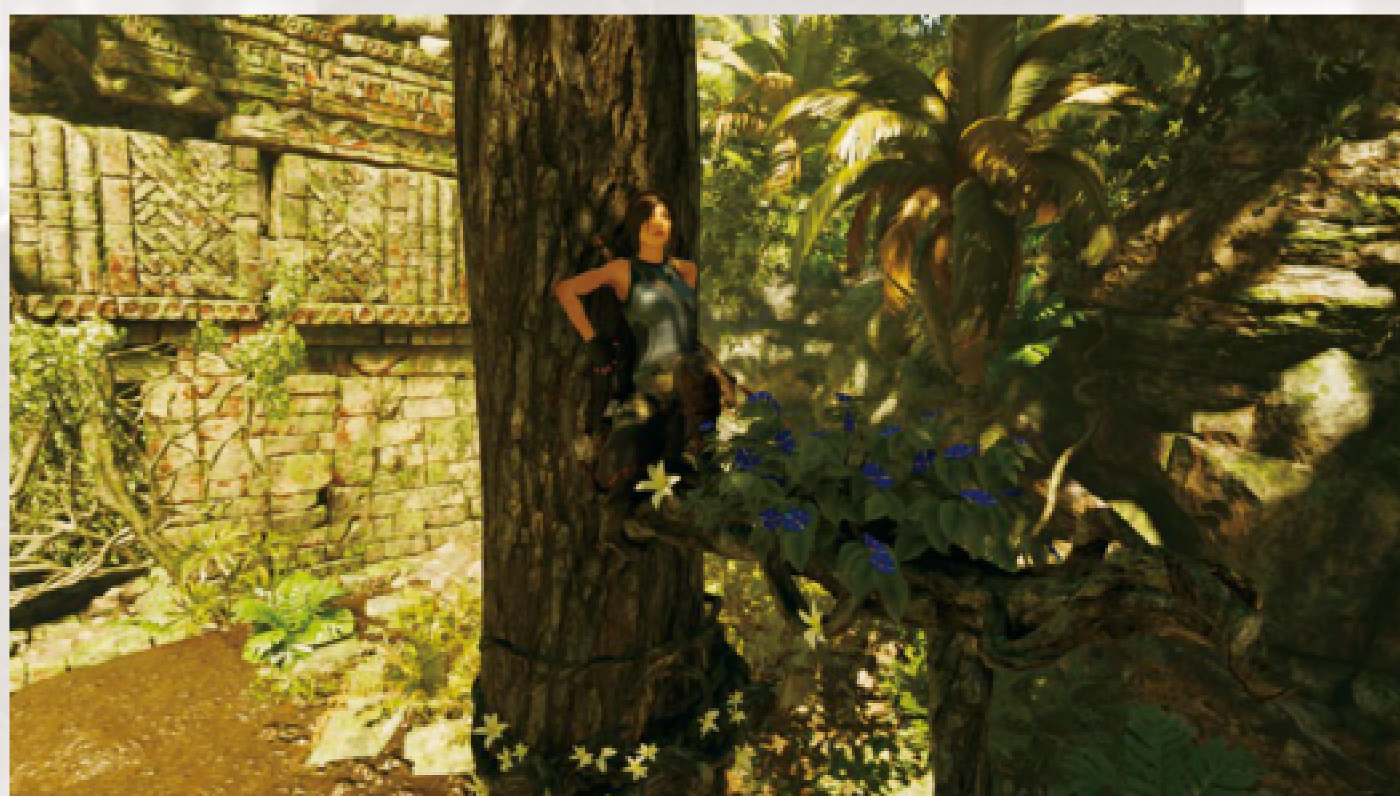
在一些攀爬点位于较高处的墙壁处，玩家可以操纵劳拉先向墙壁跳跃，然后再次按下 A 键 / × 键，她会发动蹬墙跳，让自己再跳到更高的地方，从而接触到攀爬点。

但是这个自“《古墓丽影》系列”重启后就存在的操作，一直都有着判定难以把握的问题，有时候玩家如果是看准了劳拉的动作来判断按键时机，往往会发现明明按了，劳拉却没有做出蹬墙跳，然后活活摔死，《古墓丽影 暗影》也仍然没有解决这个问题，所以最靠谱的蹬墙跳触发操作仍然是在劳拉跳起并接触着墙壁时猛按 A 键 / × 键，用连续输出指令来克服判定不严的问题。



●攀爬树木

本作的主要场景位于秘鲁，树木不少，不过实际上能够让玩家去攀爬的树木还是不太多，这一类树木都有很明显的特点，树干会被一圈藤蔓所环绕，上方还会有一段凸出的枝丫，能够成为劳拉暂时的落脚点。在大树靠近枝丫的位置跳跃，劳拉才会攀上藤蔓，继续跳跃她就会攀上枝丫，而离枝丫太远的藤蔓是没有攀爬判定的。



●索降

这是本作当中加入了新探索动作，发动操作比较简单，在劳拉攀爬粗糙壁面时，按下 LT 键 /L2 键，她便会以壁面为固定点，用绳索往下进行索降。索降有一定的距离限制，不过游戏当中不会安排超出索降触及距离太多的平台，所以玩家可以通过索降安全地落下到一些在粗糙壁面下方深处的平台。

索降过程当中，玩家可以进行几个简单的操作，一个是推动摇杆，向下是一路往下索降到绳索的长度极限，向上则是往上爬，按下 B 键 / ○键是解开绳索往下落，按下 A 键 / × 键则是快速垂降。



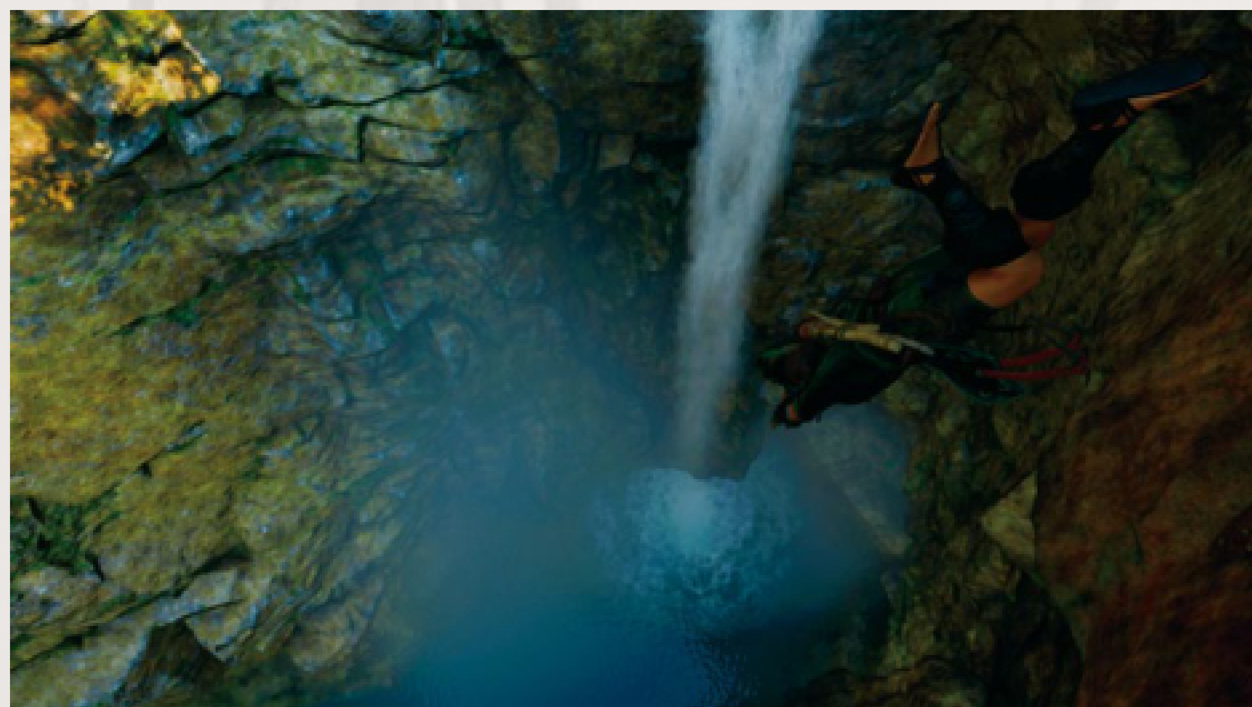
另外在索降状态下玩家如果继续按着 LT 键 /L2 键，就会进入摆荡状态，此时玩家往哪个方向推动摇杆，劳拉就会向对应的方向摆动，配合着她的身体动作推动摇杆，就可以让摆荡的幅度不断变大，而在摆荡到最高点时按下 A 键 / × 键，劳拉就可以借势跳出很远的距离。通过这种方式，玩家可以跳到一些离索降地点有一定距离的平台上。

但除了摆荡，在索降时玩家可以还可以触发另外一个特殊动作，那就是蹬墙跑。只有索降地点下方也仍然是墙壁的区域可以发动这个动作，玩家这时候推动摇杆，劳拉就会借着墙壁进行奔跑，其操作逻辑类似于上文提到的摆荡，配合她的动作推动摇杆可以让她跑得更快，达到最高点时跳跃后能够到达更远处。



●高空跳水

这个动作在游戏中也被称为“燕式跳水”，操作本身其实比较简单，就是在高台上跳向水面时按下B键/〇键，劳拉就会做出非常标准的跳水动作。但除了用于完成挑战，这个动作本身其实没有什么特别的用处，只是入水后潜水的深度会比一般跳水更深一些。



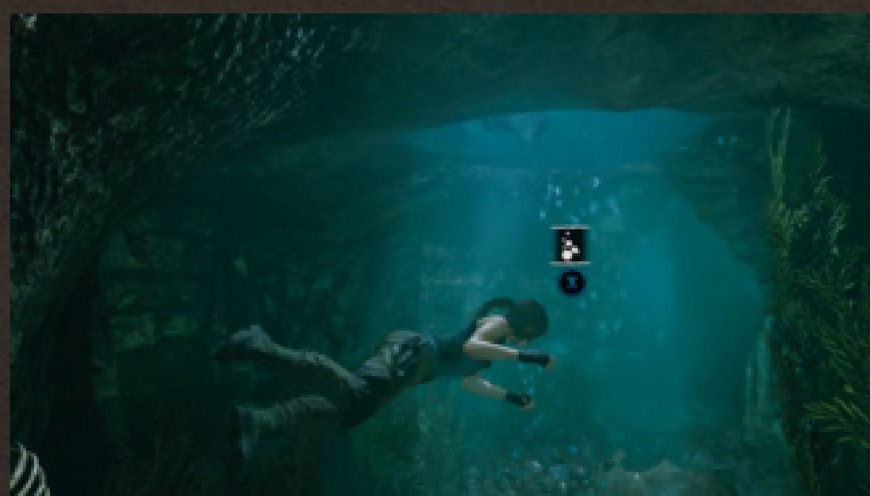
水下探索

●氧气量

比起《古墓丽影 崛起》里肺活量可能不到10秒的劳拉，本作当中她在水中的活动能力总算达到了一个相对比较正常的水平，在有对应技能（“凯门蜥之息”和“凯门蜥之息Ⅱ”）支持的情况下,她可以潜游约1分钟，不过在潜游45秒左右时劳拉会出现缺氧反应，这时候画面会有很明显的抖动特效，劳拉也会发出缺氧时特有的声音，随后手柄开始不断出现抖动提示，直到劳拉完全憋不出气为止。

根据玩家所处的位置不同，憋不住气的结果会不太一样，在封闭区域，劳拉会直接溺毙，玩家需要读取存档点，但如果是在能够触及到水面的区域，劳拉会自动游到水面呼吸。

不过尽管本作当中劳拉的肺活量好了一点，游戏中仍然有一些区域需要她长期留在水下，这时候场景当中都会存在着气室，劳拉靠近后玩家只要按下X键/□键，就能让劳拉的氧气恢复到最大值。气室一般都会有光芒从上方投下，在水下比较显眼，玩家们应该可以很容易找到。



●躲避危险

在游戏中玩家会遇到两种水下危险，分别是海鳗和食人鱼。这两种鱼类的行动逻辑差不多，都是绕着一个特定的圈子巡游，玩家只要通过附近的海草作为掩护，躲过他们的侦查范围，就可以轻松躲过。

但是这两种鱼类的威胁度完全不可同日而语。海鳗发现劳拉后，只会缠绕她，玩家只需要完成一个简单的QTE就可以杀死海鳗解除危机，除了损失一些氧气外没有太大的危险，而食人鱼在发现劳拉后会一拥而上，不断攻击她直到劳拉死亡为止，所以除非玩家能够找到快速上岸的途径，否则就只能等着读取检查点了，因此在碰到有食人鱼的场合，水下潜行需要更谨慎一些。



处理陷阱

和之前的系列作品比起来，《古墓丽影 暗影》当中的陷阱算是比较好对付的，除了因为陷阱本身的效果弱化，有对应的技能可以让劳拉的生存本能视野直接标出这些陷阱也是难度下降的原因之一。不过就算是这样，如果玩家在攻关的过程当中不留神，又或是挑战没有生存本能的“走火入魔”难度，陷阱偶尔还是会阴到人，所以下面会介绍一下几种陷阱的应对方式。

1. 长矛陷阱：这是游戏当中最常见的陷阱，但是因为本作当中对这类陷阱安排了非常明显的绳索触发机关，所以应付起来不算很难，玩家只要走到陷阱前方的绳索处，按下Y键/△键将其割断，陷阱就会被提前触发，之后按下B键/〇键并前推摇杆，劳拉就会从长矛下方走过去。

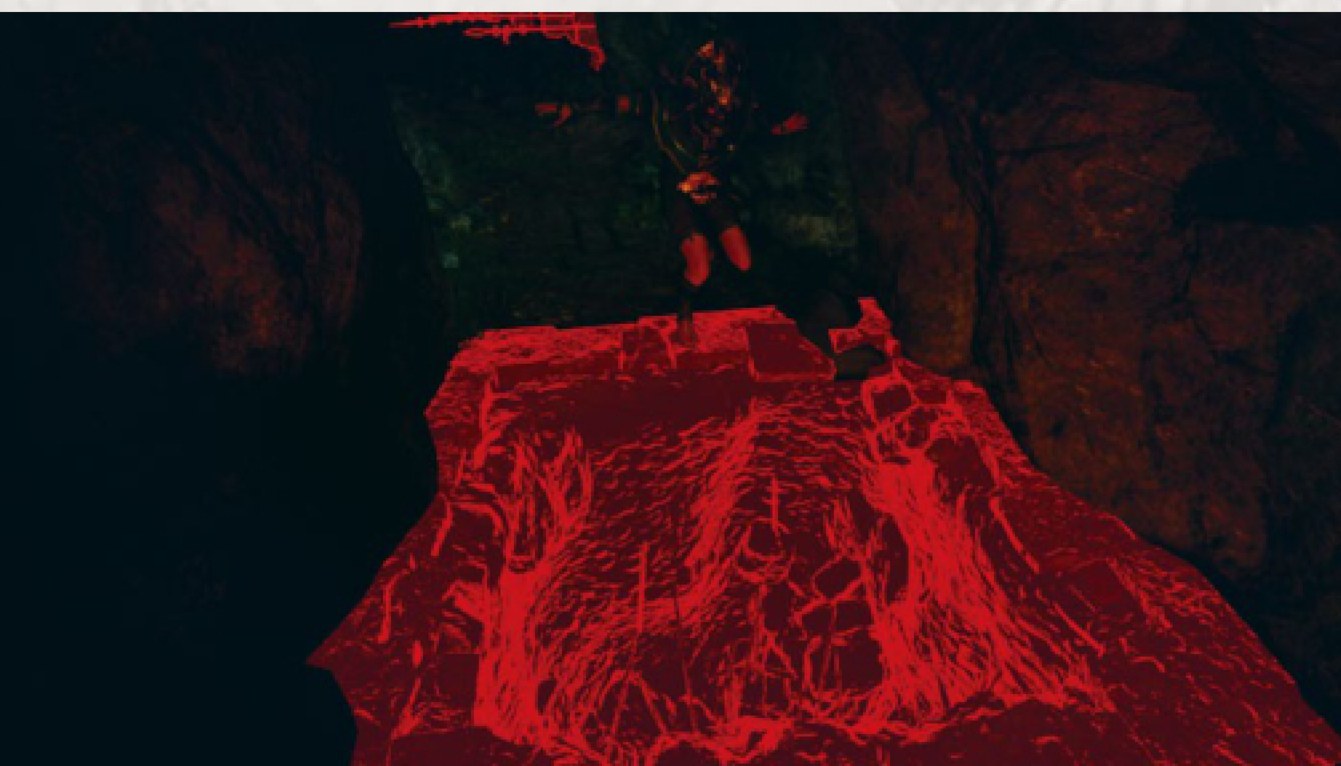
对自己神经反应有信心的玩家可以不管绳索，直接触发陷阱后按下B键/〇键，只要动作不太慢，劳拉也能直接躲过长矛的刺击并走过陷阱。



2. 尖刺鞭：形式上和长矛陷阱非常类似，也是前方有着很明显的绳索触发机关，所以处理方式也是一样，割掉绳索就可以提前触发。玩家也仍然可以采用触发之后立刻按下B键/〇键的方式来躲避陷阱的攻击。



3. 尖刺坑：也是游戏中比较常见的陷阱，处理方式有两种，第一种比较莽，就是在踏上陷阱的瞬间跳跃到对面，但对玩家把握跳跃时机有一定的要求。另外一种就比较简单，远远地用弓箭射击地面将其触发，然后直接跳过已经出现的坑口就好。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

4. 吊顶刺：这个在之前的系列作品里比较常见的陷阱，本作当中如果笔者没记错，似乎只出现了一个。处理它的方式比较多，第一种是直接射击陷阱前方的触压机关，让吊顶刺提前启动，然后打烂吊顶刺上的石头弱点将其破坏就行。第二种是干脆踩上触压机关，然后立刻往后翻滚躲过吊顶刺，再将其破坏。第三种是最简单粗暴的，直接踩上触压机关，吊顶刺触发之后有一小段时间减缓，玩家可以趁机拉弓或开枪，把吊顶刺直接打烂。



战斗详解

本作的副标题是“暗影”，听起来似乎让人猜测是本作的主题或是人物性格的转变，但实际上更像是对游戏战斗主题转变的暗示。因此在本作当中，玩家的战斗思维也需要进行一定的调整。正面打不是不行，低难度下其实挑战性也就那样，但高难度下劳拉的抗打击能力相对有限，一言不说就是正面突，很可能会被敌人用十倍的火力突回来。加上本作的一些战斗场景很是狭小，给玩家挪腾的空间都不大，RUN & GUN 战术都不太好施展，高难度下还没有瞄准辅助，体验肯定不能算好。

因此下文会介绍一下本作当中各种能够用于战斗的元素，并提供一些战斗的思路和心得。



●武器

劳拉在《古墓丽影 暗影》当中的武器配置，和之前的两部作品没有太大差别，仍然是弓箭、步枪、手枪和霰弹枪 4 种类别，不过特殊弹药的种类和数量与《古墓丽影 崛起》比起来有所减少，应该是听取了玩家的意见后，精简了一些作用相对较小的特殊弹药。下面将介绍一下 4 类武器的特点和使用的心得。

1. 弓箭：作为系列重启之后劳拉的标志性武器，弓箭的作用在本作当中被提升到了一个比较高的地步，但主要原因是在于很多场合当中劳拉都不被允许使用火药武器，所以弓箭几乎是惟一的选择。

也因为这个设定，弓箭在游戏当中的类型变得相当多，而且几乎每一款都各有侧重，甚至还有某些弓箭本身带有特效，所以因应不同的场合选择弓箭也是一种改善战斗体验的技巧——不过这基本上是属于“新游戏+”的奢侈选择了，第一遍流程当中素材会相对吃紧，玩家最好还是先专注于使用单一把弓箭。笔者个人建议是大家可以尽量选用“射速”和“拉弓速度”都相对优异的弓箭，“伤害”可以通过爆头来一定程度上弥补，“持续时间”则不是特别重要，因为玩家很多时间对敌靠的是快速射击，而不是长时间拉弓瞄准。



特殊弹药方面，弓箭是本作当中惟一拥有三种特殊弹药的武器。但是从用途来讲，最基本的火焰箭在解谜场合使用较多，对敌时虽然也有一定用途，但后期带有装甲的敌人较多，没什么发挥空间。

通过技能解锁的诱导箭矢是潜行过程中相当实用的箭矢，用得好一次可以解决两到三个敌人，而恐惧箭获取的时间相对靠后，泛用度还不及诱导箭矢，但适合用来对付比较难缠的对象。不过这两种特殊弹药都需要采集昆虫身上的毒液来制作，而且消耗量并不低，在没有仅限于在“新游戏+”中出现的技能“夜枭盛宴”（提高玩家从昆虫身上获得毒液量）的情况下，玩家并没有太多机会可以频繁使用。



2. 手枪：手枪在本作当中的地位可以说是相当低，因为玩家在获得这种武器的同时也会获得步枪，却并没有同时解锁手枪的消声器配件，这导致了在大多数情况下，玩家都用不上这把武器。正面硬打肯定是步枪更靠谱，潜行暗杀又是弓箭更安静，对付会近身的敌人自然是霰弹枪上场，手枪是三者都已经弹尽粮绝后的最终选择，但其实游戏当中很少会让玩家沦落到如此地步。

相比起来，手枪的特殊弹药信号弹在特殊情况还是有着一定的用处，被其击中的敌人会陷入燃烧状态，失去任何反抗能力，在一些激烈的战斗当中会是一个不错的控制手段。



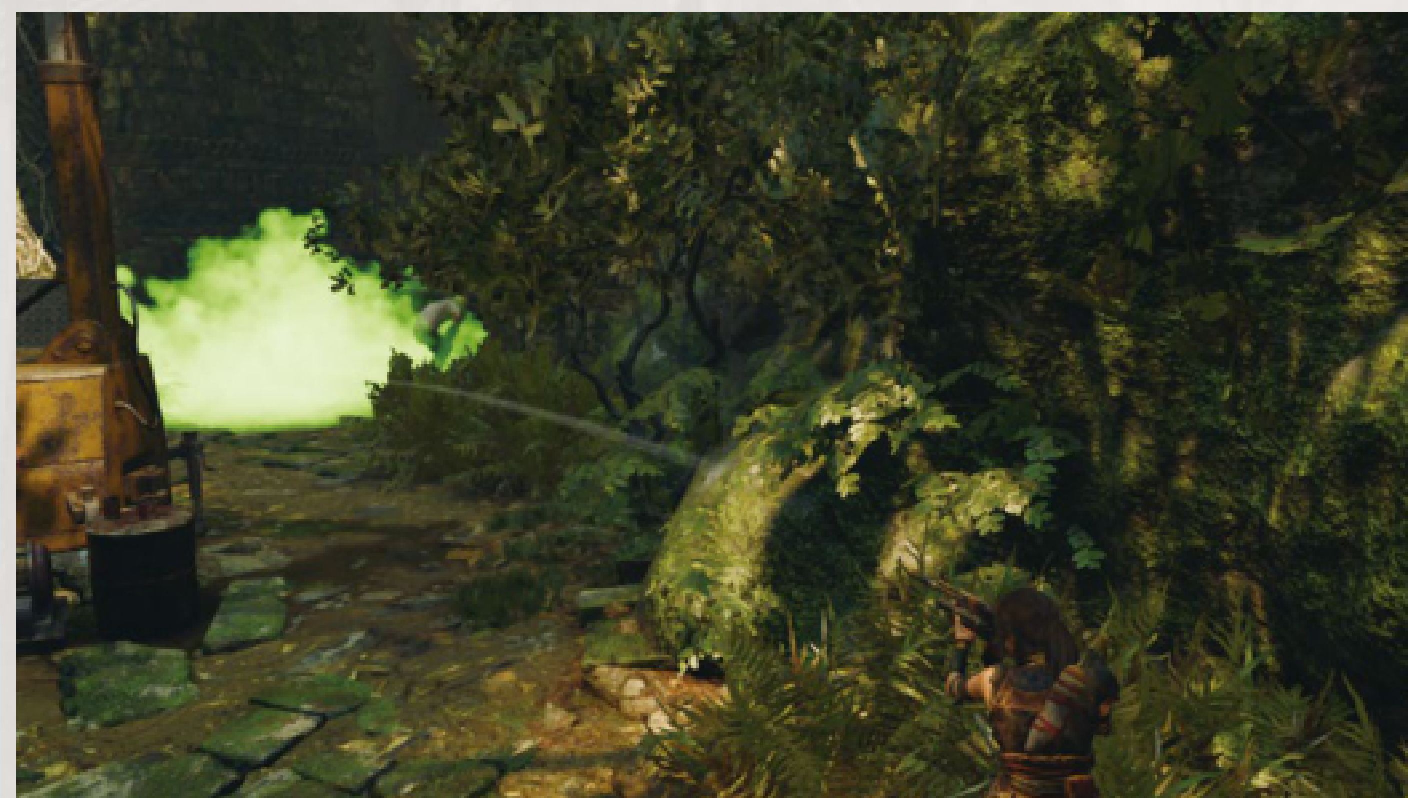
3. 步枪：和之前作品中的步枪比起来，本作的步枪在丰富度上还是比较令人满意的，除了常规的突击步枪，也有冲锋枪和老派的半自动步枪。

不过考虑到玩家在使用这把武器时的情景往往都是激烈的对射，实际上好用的类别仍然只有泛用性极强的突击步枪，SMG 在弹药补给相对吃紧的本作当中发挥空间有限，而如果选用步枪，则少了一种在高烈度战斗当中值得依赖的中远距离火拼枪械，因此笔者不建议玩家在一周目时选择除了突击步枪之外的其他步枪武器。



但突击步枪的使用限制也很明显，本作当中除了几个特定的战斗场景，几乎不存在步枪弹药补给，而玩家能够携带的弹药数量也非常有限，所以除了激烈的正面战斗，步枪在游戏当中没有太多的登场机会。

而本作的步枪榴弹也比较特别，不是之前《古墓丽影 崛起》里的爆炸榴弹，而是毒气榴弹，但实际上其威力并不低，一般敌人仍然是碰着就死，而且升腾起的毒雾会存在一段时间，起到一定的阻挡视线和路线的作用。但是这种榴弹也需要耗费大量的毒液资源，所以也同样属于一周目时难以频繁使用的弹药。



4. 霰弹枪：霰弹枪在本作当中的种类不算少，但是因为其特性相对单一，所以类别之间的差异很难成为玩家在不同战术上的选择。具体而言，玩家基本上只需要用这种武器来对抗会快速靠近玩家身周的野人和野生动物，所以性能相对均衡的 TAEV 16 和 BISHOP 600 是最适宜的选择，而作为老式双管枪的塞奇威克 707 弹容量跟不上节奏，全自动的 WHWS-16 虽然爆发火力强大，但对于霰弹携带量相当低的劳拉来说火力有点超出必要。



如果说霰弹本身虽然用途狭窄，但还有一定的实用意义，那么它的对应特殊弹药“震撼弹”就显得很奇特，因为它没有太直接的杀伤力，只能够让被击中的敌人陷入倒地状态，并且暂时无法察觉劳拉的去向。但是因为这个弹药只能影响一个小范围内的敌人，而玩家潜行时一旦被察觉就会受到“全场通缉”，所以让单个敌人无法察觉劳拉去向似乎并没有什么意义。不过鉴于倒地之后的敌人会处于可被处决的状态，倾向于正面战斗的玩家倒是可以用其作为战斗当中的补充手段，用于消灭那些原本比较需要耗费子弹来解决的敌人。

●潜行策略

因为游戏对战斗的设计理念发生了一定的变化，所以《古墓丽影 暗影》当中的战场元素配置也进行了比较明显的调整，具体而言，就是能够直接用于和敌人对枪的半掩体大量消失，而便利于玩家潜行的草丛以及本作新加入的墙壁植被和泥墙则遍布于战场之中，点明了本作主打潜行的主题。

但是本作也大力改进了前作当中被诟病的敌人 AI，导致本作当中敌人在发现劳拉前和发现劳拉后的索敌水平一个天一个地。具体来说，就是玩家只要不被发现，敌人的视野就相当狭窄，就连有热扫描装备，能够看透草丛的士兵也经常会因为视野问题而和劳拉擦身而过，但是一进入战斗敌人就像是开了透视挂，无论玩家怎么躲，他们就是知道劳拉在哪里，导致玩家一进入正面战斗就几乎再也没有脱身的机会，体验实在算不上好。

也正因为如此，潜行时采用的手法就显得格外重要，因为正面打有时候虽然不是打不过，但体验会因为缺乏有效掩体而显得非常差，所以这里也在谈及潜行系统的一些设定时，跟大家讲一下笔者个人的一些心得。



1. 记得涂泥：玩家在游戏当中很前期就会解锁一个剧情对应的技能“巨蛇之肤”，其效果就是让玩家能够操纵劳拉调查场景当中的泥坑以给她身上涂抹泥浆。获得巨蛇之肤效果后，劳拉不但能够使用泥墙来作为自己的藏身处，哪怕她呆在空旷处，敌人也需要花更多时间才能察觉到她的存在。



2. 善用生存本能：本作当中对于生存本能的效果进行了一定的强化，在这个视野当中，被高亮标记的敌人会呈现出两种颜色，一种是黄色，即表示这个敌人不在其他敌人的视野范围内，被暗杀了也不会引起警戒，另一种是红色，表示这个敌人在其他敌人的视野范围内，劳拉动手了其他敌

人就会目击她在暗杀，就算玩家使用了远程攻击手段，敌人也会沿着攻击发动的方向来搜索劳拉。所以在不移动的时候，记得尽量保持处于生存本能视野，以把握好对敌人出手的时机。



3. 慎用感知草药：本作中的感知草药可以被视为是对生存本能的一个补充，使用之后一段时间内场景当中的有用物品和生物都会被银色的模糊特效标示出来，甚至可以穿透障碍物观察到对方，在用于寻找动物进行狩猎和寻找资源时比较有帮助。

但是这个能力用于追踪敌人时，效果比较尴尬，首先它虽然可以穿透障碍物显示敌人的位置（需要解锁技能“猎鹰视力 II”），但是不能让玩家透视障碍物，因此玩家很难用来准确判断敌人的实际位置，另外感知状态下的特效标示和生存本能的视觉特效结合起来时，有点扎眼，反而让玩家不好观察敌人的状态，容易提高暗杀的失误几率。

因此虽然感知草药的确对潜行有所帮助，但个人建议只用于作为前期侦查敌人分布时的观察手段，在正式进行潜行暗杀时，还是尽量不要处于这种草药的生效状态比较好。



4. 投掷物的用处：和之前《古墓丽影 崛起》类似，本作的场景当中大量存在着一些在调查后会被劳拉临时拿在手中的投掷物，其用途也和前作比较类似，如果直接投掷，这些物品可以在落地时产生动静，把敌人吸引过去，是潜行过程当中用于引开那些站位过于靠近的敌人再将他们一一解决的主要手段。

但除此之外，投掷物也和前作一样，能够被改造成特殊的爆炸物，具体操作是在拿着投掷物的时候长按 RB 键 /R1 键，劳拉就会消耗一定量的资源，把原本没有杀伤力的投掷物改造成有各种特效的爆炸物。这些爆炸物虽然使用后动静很大，但如果玩家确认战场上只剩下两到三个靠得太近的敌人，又不太方便一一引开解决，那么直接用一个爆炸物把他们一锅端了也是一种比较方便的解决方案。



根据投掷物的类型不同，改造出来的爆炸物也会拥有不同的效果，具体的对应效果如下表。

投掷物	对应爆炸物效果
玻璃罐	烟雾弹，爆炸后让大范围内的敌人陷入咳嗽状态，可被处决
瓶子	汽油弹，爆炸后让小范围内的敌人进入燃烧状态并点燃地面一段时间
罐子	破片手榴弹，爆炸后让中等范围内的敌人受到伤害
油罐	引燃油罐，爆炸后让大范围内的敌人受到伤害

P.S. 1：只要玩家不投掷，投掷物一般都会在劳拉抓在手里，但有几种情况下，投掷物会从劳拉手中掉落。第一种是从太高的地方落下，一般高于两层楼高度处跳下来劳拉就会丢掉投掷物。第二种是按 Y 键 / △键发动近战攻击，劳拉也会丢掉投掷物，这也是玩家不想要投掷物又不想要发出声响时最好的处理方式。第三种是执行特殊的调查操作，尤其是需要进行连续输入 QTE 的（例如破坏发电机）操作时，投掷物也会掉落。第四种是爬树和滑索这一类特殊的移动手段，也会让投掷物掉落。

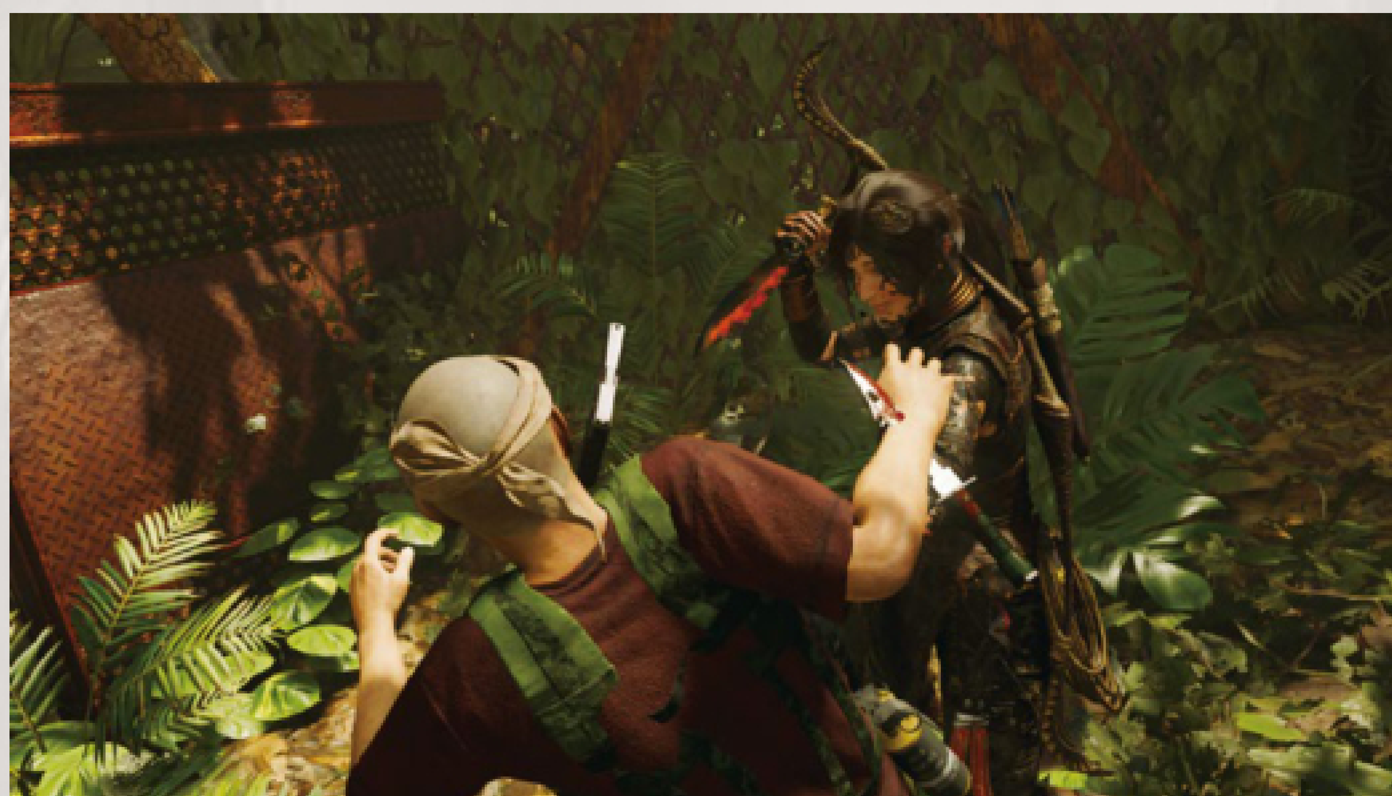
P.S. 2：油罐是最特殊的投掷物，因为带着其行动时会改变劳拉的行走状态，所以很多不会让其他投掷物掉落的移动状态也会让油罐掉落，例如走独木横梁和最简单的攀爬，所以有机会还是赶紧将其扔出去吧。



5. 掌握敌人 AI：本作当中敌人的 AI 不但在战斗外和战斗中判若两人，对于其他敌人的状态察觉能力也是非常不科学，最典型的例子就是草丛中暗杀，如果玩家只是操纵劳拉解决了敌人，那么其他敌人除非走得非常近，不然是没办法察觉到尸体的。

但是只要玩家点出了“毒蛇圈套”和“毒蛇陷阱”技能，就可以一定程度上操纵敌人的注意力，具体而言就是对已经死在草丛当中的敌人尸体布置暗雷，或是直接对草丛当中射一发诱导箭，原本并不能察觉草丛中情况的敌人就会突然“敏锐”起来，会前往草丛当中调查，并随之而触发陷阱。

利用这个特点，玩家可以一定程度上操纵敌人的注意力和走位，让他们死在尸体更难被其他敌人察觉的草丛当中，以尽量避免敌人进入警戒状态，降低潜行时的难度。



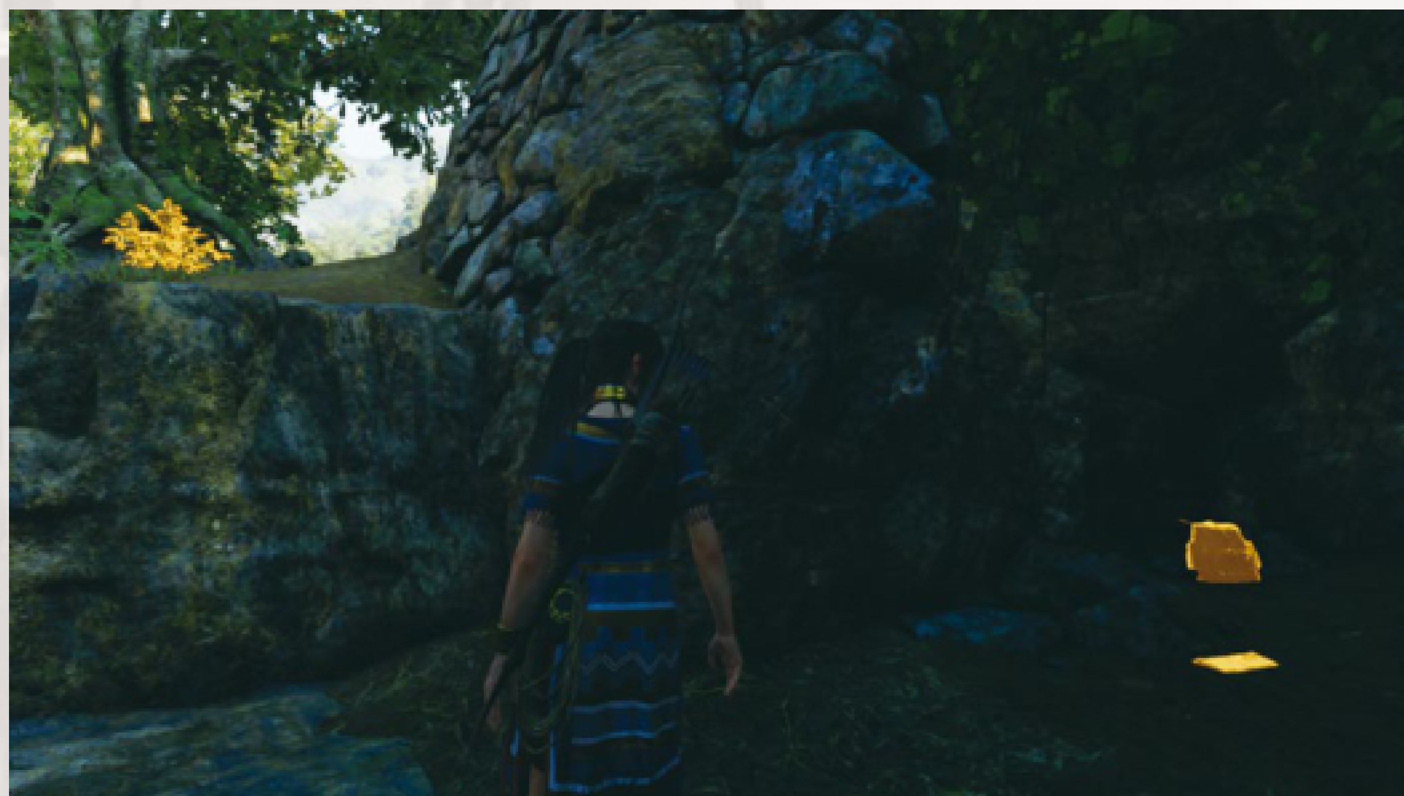
技能推荐

鉴于本作的中文化程度已经非常高，关于游戏当中技能的效果解析已经写得非常清楚，攻略这里就不再赘述来凑字数了，我们将会从实用度出发，推荐几个游戏当中比较值得在前提点出的技能。



●追踪者系技能推荐

1. 强化生存本能：“猎鹰视力”、“乌鸦之狡诈”、“夜枭智慧”和“夜枭视力”，是初级必点的4个能力，都点出来之后可以让游戏当中的几乎所有收集要素和危险机关在玩家面前无所遁形。



2. 提高收集效率：“夜枭之食”、“猎鹰抓捕”和“毒蛇巢穴”，其中后者是直接提升获取人造资源时的数量，“夜枭之食”是解锁从昆虫身上收集毒液的能力，建议早点解锁，因为虽然前期用到毒液制作的特殊弹药的机会不多，但毒液本身的收集效率就比较低，早点点出来可以提前开始收集，免得后面要用上的时候不够用。“猎鹰抓捕”不但会方便玩家收集特殊的动物毛皮，用于强化武器和售卖，狩猎这些动物也能够获得大量经验值，加快劳拉的成长速度。这里没有列出可以提高自然资源获取量的技能“麝雉之饥”是因为这是一个需要探索特定古墓后才能解锁的技能，不能直接解锁。



P.S.：本作虽然对技能的中文化水准很不错，但追踪者系里有一个技能不知道是因为文本问题还是理解有误，翻译是错误的，那就是“乌鸦贮藏室”，中文描述是“在大本营能制作更大容量的弹药包和资源包。”，但实际上在英文原版当中的意思是“商人会开始出售更大容量的弹药包和资源包。”，鉴于部分弹药包要很后期的商人才会售卖，这个技能建议在流程中期才点，前期就不要学了。

●拾荒者系技能推荐

1. 强化潜行暗杀：“蚺蛇缠绕”、“巨蛇打击”、“巨蛇之怒”、“毒蛇圈套”和“毒蛇陷阱”，这一套技能加出来之后，劳拉不但可以进行安静的两连暗杀，还可以通过用敌人尸体制作暗雷和制作诱导箭来快速分化和消灭敌人，“蚺蛇缠绕”则为玩家们省下了一些捡尸体的功夫。



2. 改善潜泳体验：“凯门蜥之速”和“凯门蜥之息”，前者提升游泳速度，加快水下探索时的效率，后者延长潜泳时间，提高容错率。这里没有提到“凯门蜥之息 II”是因为这是一个需要探索特定古墓后才能解锁的技能，不能直接解锁。



●勇士系技能推荐

1. 强化弓箭战斗力：“美洲狮屏息”、“狐族威慑”、“美洲狮进击”、“狐族智力”、“吼猴军团”和“吼猴军团 II”，其中“美洲狮屏息”、“狐族威慑”的重要度相对较低，不过本身需要的技能点也少，可以作为过路技能点出来，“狐族智力”可以解锁武器的最高改装等级，所有武器都可以受益，中期资源开始充足后可以考虑尽快点出来，而“吼猴军团”和“吼猴军团 II”其实运用的场合并不是那么多，主要是在有缺少护甲的敌人和有护甲的敌人同时在场的情况下，玩家可以靠这招在潜行状态下出手，迅速消灭无护甲的敌人，剩下难啃的家伙就可以换上突击步枪去对付。



2. 提高生存能力：“吼猴之速”、“美洲狮坚韧”、“美洲豹之怒”，其中最重要的自然是“美洲狮坚韧”，因为玩家原本在需要包扎伤口时肯定就在承受着敌人攻击，获得短暂的抵御伤害效果可以换来更多喘息的机会，而如果玩家崇尚正面干，完全不打算潜行，“美洲豹之怒”可以考虑不点出来。“吼猴之速”看似只是一个帮玩家省事的技能，实际上在“走火入魔”难度中，留给玩家按 QTE 的时间极短，而 QTE 失败后往往就是摔死然后从篝火存档点处重来，代价极其惨重，而自动帮按 QTE 的“吼猴之速”可以很好地解决这个问题。

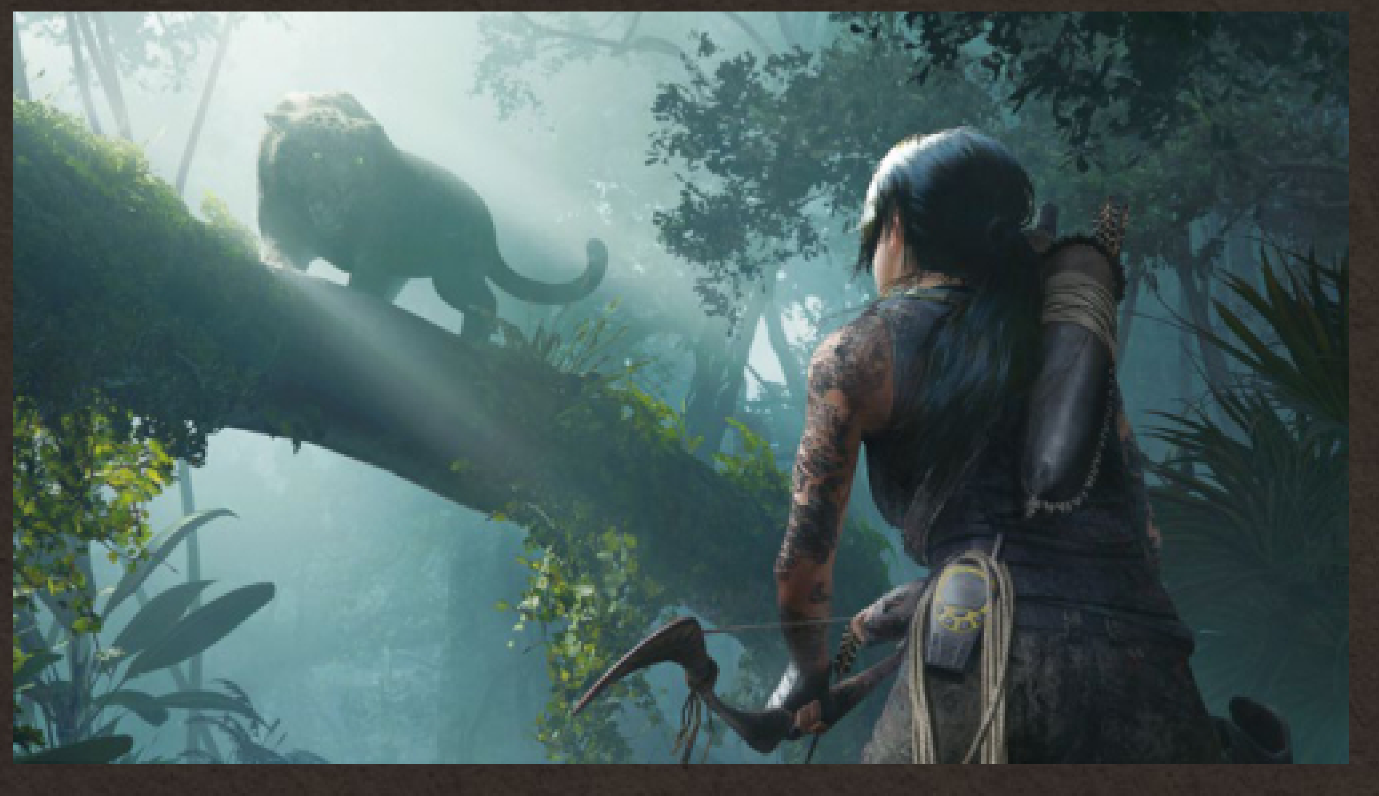
除了上面提到的三个技能，其实和坚韧不拔草药相关的三个技能“美洲豹之心”、“美洲豹之心 II”和“美洲豹之心III”也相当重要，但因为“美洲豹之心”需要到达特定的剧情点后才能解开，所以前期玩家暂时无法解锁。



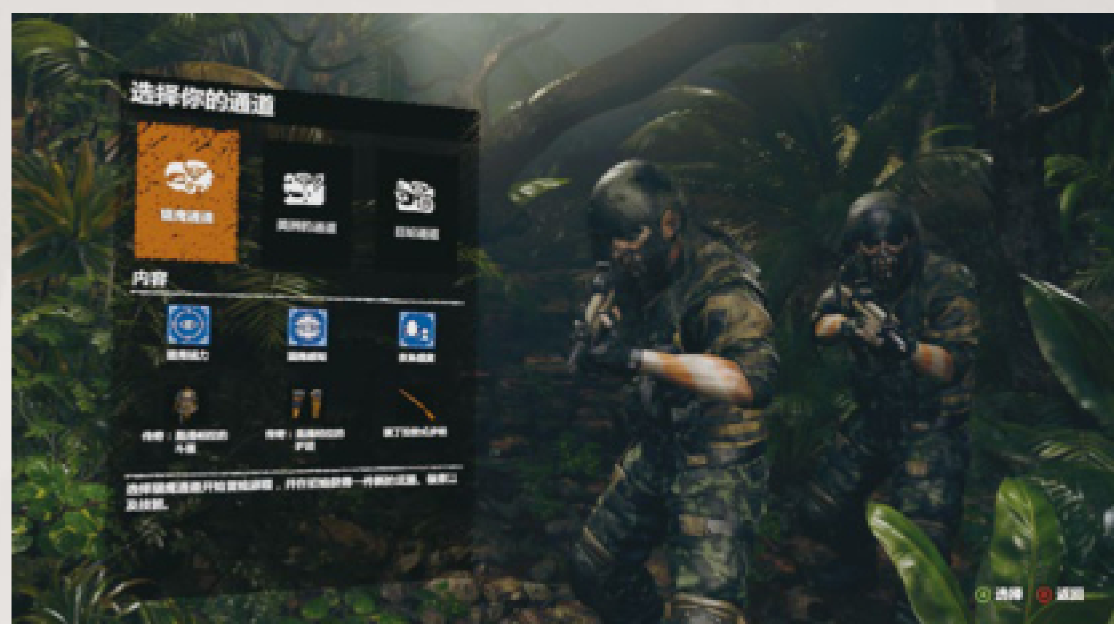
●走火入魔难度技能推荐

“走火入魔”难度除了通过取消检查点的方式来给玩家增加挑战性，在游戏机制上也有一些限制，例如生存本能基本上被废了，跳跃攀爬阶段没有白漆提示玩家该怎么走，还有敌人血量和攻击力提升这种老套路。

而本作当中的经验值给得其实并不多，所以玩家其实很可能在一周目里还没有点满技能，加上“新游戏 +”当中会解锁新的技能，所以这里也会给大家一些技能选择上的建议。



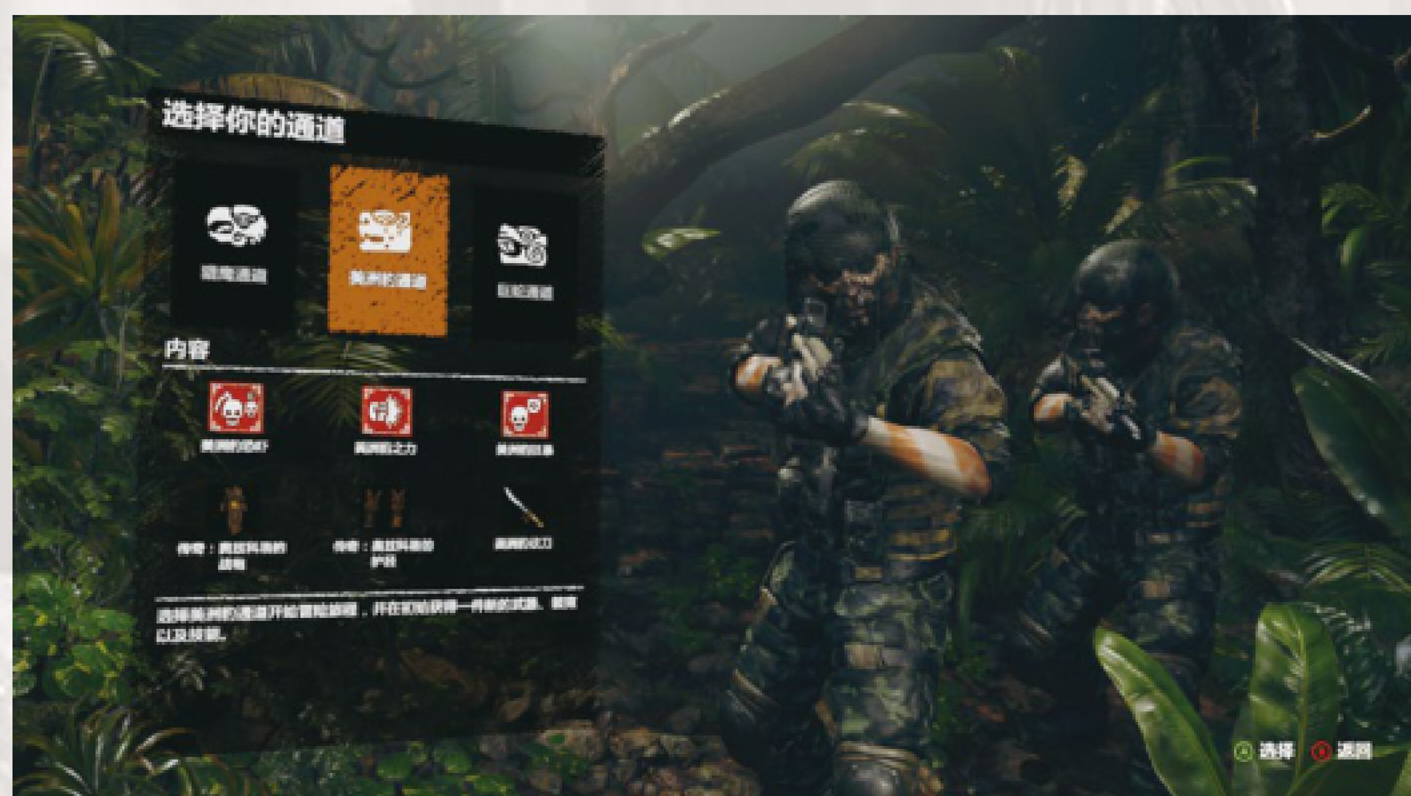
1. 新技能的选择：在开始“新游戏 +”时，玩家需要从三个通道之中选择一个，其实这个选择的结果就是会让玩家立刻解锁其中一系技能里的三个新技能（就是在选择通道界面里显示的那三个），但这个选择界面有个缺点，那就是玩家不能查看技能的详细说明，必须选了之后进入游戏才能查看，因此这里讲一下三个通道分别对应的奖励和推荐的选择。



“猎鹰通道”奖励的是追踪者系的三个新技能“猎鹰视力”（中文翻译和解锁感知草药的技能名称重复了，实际上是另一个技能）、“猎鹰感知”和“夜枭盛宴”，这个通道的优势是强化玩家的探索能力，所以“猎鹰感知”可以进一步强化生存本能的效果——听到这里大家都懂了，这技能在走火入魔难度的泛用性太低了，首先就废了，而另外的技能里，“猎鹰视力”是可以增加武器的缩放倍率，但是本作的场景规模偏小，所以这个功能没什么发挥余地。最后一个技能“夜枭盛宴”倒是非常实用，一般昆虫只能够提供 1 个毒液资源，加了这个技能一次可以采集 3 个毒液资源，大大提升了特殊弹药的出场率，但考虑到其他两个技能太废，玩家其实没必要为了这个技能选“猎鹰通道”，因为到了正式游戏里，只要玩家把追踪者系的普通技能都解锁了，就可以花费 4 点技能点学会这个技能。

而在装备上面，“猎鹰通道”也不太符合本作的战斗定位，因为其奖励的武器是游戏当中惟一的一把消声步枪“瑞丁拉栓式步枪”，精准度很不错，但是本身作为老式步枪，射击频率很捉急，只能当个短距离狙击枪用，在本作的战斗里派不上太大用场。奖励的装束效果是让玩家掠夺敌人和动物时获得额外的稀有资源，但考虑到新游戏 + 里玩家可以继承之前一周目里的绝大部分资源，所以其效果并不实用。

综上所述，“猎鹰通道”的奖励在三个通道当中，应该是优先度最低的。

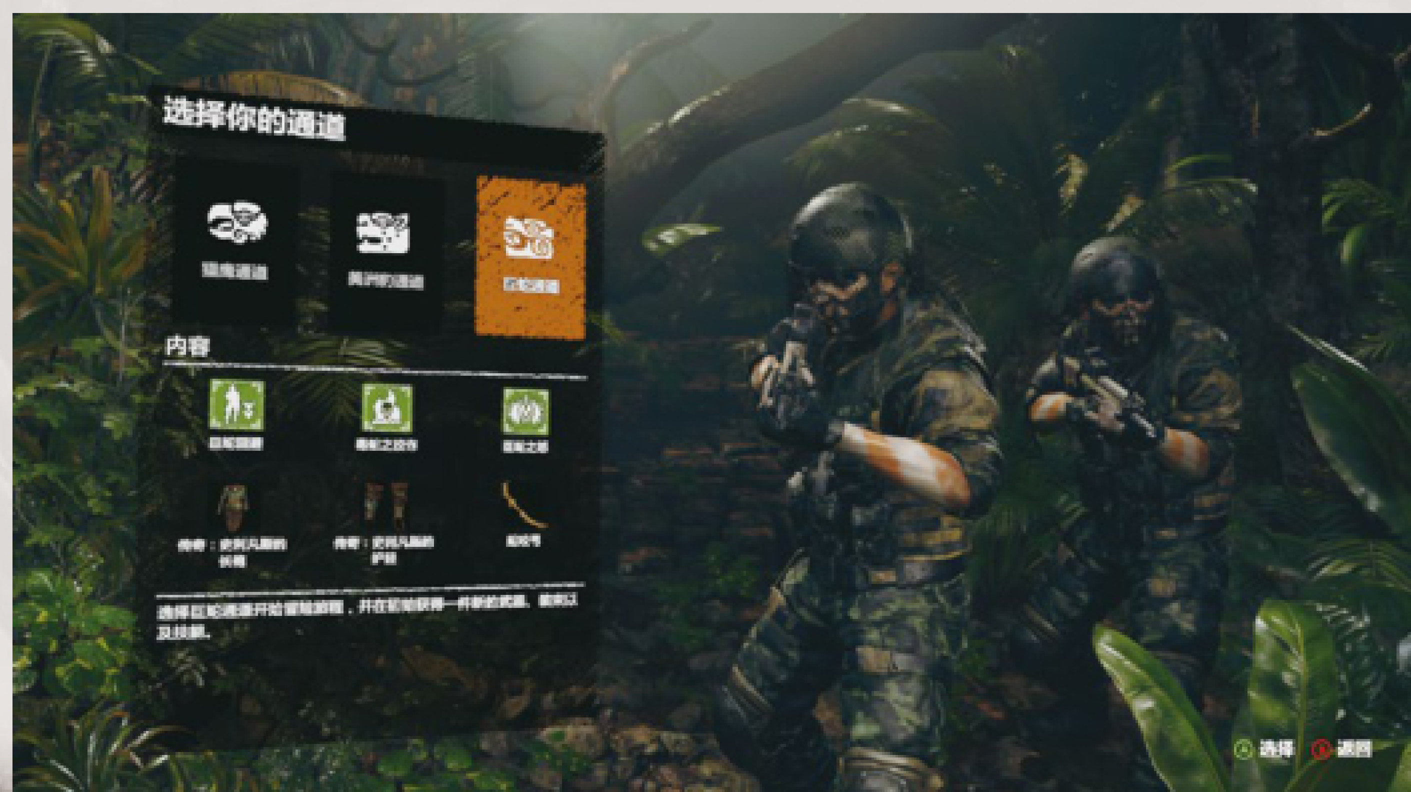


“美洲豹通道”奖励的是勇士系的三个新技能“美洲豹恐吓”、“美洲豹之力”和“美洲豹狂暴”，强化的方向自然是玩家的正面战斗能力。这三个新技能的实用度都比较高，“美洲豹狂暴”是让劳拉在用任何方式击杀敌人后，获得短时间的伤害抗性，“美洲豹之力”会让敌人在被击退或击倒时，需要更长的时间才能恢复正常，“美洲豹恐吓”则是让敌人在目击劳拉进行击杀后，射击的准确度短时间内降低。

总体而言，技能中最实用的应该是“美洲豹狂暴”，玩家如果下手够狠，可以让劳拉在战斗当中长时间处于伤害抗性增益状态，对于应付走火入魔难度的战斗非常有帮助，而“美洲豹恐吓”则进一步增强了杀敌之后的收益和劳拉的生存能力，配合前文当中提到的那些增强劳拉生存能力的手段，可以让她在走火入魔难度中应付绝大多数的战斗。

在装备方面，“美洲豹通道”的奖励不算太出挑。作为武器奖励的“美洲豹砍刀”其实就是游戏中匕首的替换皮肤，没有太值得一提的特效。装束方面效果算是有一些亮点，上半身的效果是在生命值过低时提高劳拉的伤害，下半身是正面战斗时杀敌可以获得更多经验值，和通道本身的战斗风格比较相称。

虽然在装备方面不太出挑，但因为技能特别适合本作当中本来不太友好的正面战斗，在走火入魔难度当中，强调生存的“美洲豹通道”是比较值得在这个难度当中选择的。



“巨蛇通道”奖励的是拾荒者系的三个新技能“巨蛇回避”、“毒蛇之狡诈”和“巨蛇之怒”，强化的方向是潜行。光从效果来看，这第三个技能还是相对比较好用的，“巨蛇回避”可以提高劳拉重新隐蔽后，敌人追丢她的概率，“毒蛇之狡诈”会把劳拉制作的尸体暗雷从毒气炸弹变成高爆炸弹，而且可以一次吸引多个敌人靠近，“巨蛇之怒”则可以让劳拉连续击杀两个离得比较近的眩晕敌人。

但是本作当中对潜行的不友好问题在走火入魔难度被一定程度放大了，因为玩家不能够在潜行完全失败后直接读取检查点再来一次，毕竟一读档就读到之前篝火处的存档上了，会损失很多进度，所以实际上三个技能里“巨蛇回避”的生效机会不多，“毒蛇之狡诈”在劳拉被发现之后也没有太大的用途，反倒是“巨蛇之怒”可以让她在用烟雾弹令敌人进入咳嗽状态后，立刻连杀两个，对于高难度下的战斗颇有帮助。不过这个问题也导致了“巨蛇通道”的技能其实并不特别值得一开始就去选，玩家可以在点出所有拾荒者技能后，直接点出“巨蛇之怒”就好。

但是在装备上面，“巨蛇通道”算是比较有优势，奖励武器“蛇咬弓”不但是一把性能比较不错的弓箭，而且常规箭矢不是一般的无声箭矢，而是带毒的，被射中的敌人就会进入中毒状态持续掉血，很多场合下可以直接拖死敌人。但是装束方面的效果则比较奇怪，上半身和下半身的效果都是提升劳拉在坚韧不拔草药生效时的火焰抗性，联系到服装本身的绿色主题，感觉政治很不正确（笑）。

总体而言，如果玩家是坚定的潜行派，那么“巨蛇通道”还是值得一选的，不过从走火入魔难度的攻关挑战性来看，选择这个通道的优势并不如“美洲豹通道”那么大。

2. 老技能的选择：首先，追踪者系的技能里，“猎鹰视力”后续的两个强化技能必须要点出来，因为走火入魔难度下生存本能几乎没有任何用途，玩家必须要更多地依赖感知草药的效果来去侦测资源和敌人的位置，延长其持续时间非常有必要。

然后，拾荒者系的技能里，专注药草对应的技能“巨蛇之鳞”和后续的两个升级也是必须的，使用这种药草可以让玩家在瞄准时进入子弹时间，对于走火入魔难度的战斗颇有帮助。

最后，勇士系的技能里，除了前文提到的“吼猴之速”，能够强化恐惧箭效果的“美洲豹之噩”也值得一学。



装束系统

《古墓丽影 崛起》当中对劳拉的服装系统进行了一定的改革，除了能够让劳拉在不同的故事阶段换上不同的衣服，部分服装还有专门的增益效果。

《暗影》继承了这个设定，还在一定程度上进行了强化。现在游戏当中有两套服装系统，一个是全身服装更换，玩家会换上成套的服装，并获得成套的增益，算是之前换装系统的延续。



另外一个则是传奇装束，分为身体和腿部两个组件，这些衣装大部分都是通过玩家推进故事和探索墓穴而获得，又或是在商店当中购买，并且得到后还需要玩家耗费资源去修复或制作。

传奇装束也有增益，因为分成两个组件，所以上半身和下半身的增益也是分开算的，玩家可以选择两个部分都穿同一个类别的传奇装束，也可以自己混搭，以选择自己最想要的增益效果。



PS：传奇装束和全身服装是不能共存的，玩家只能选择装备其中一种。

金钱系统

金钱这个概念也是本作当中特有的，之前在《古墓丽影 崛起》当中虽然也有挖掘古代钱币然后前去和商人购买武器或是配件的设定，但总体而言更像是一个收集和奖励的系统，毕竟玩家只能买不能卖，钱的数量也是固定的。

但本作当中有完整的商品购买与出售系统，除了少数武器是剧情中找到的，玩家的绝大多数武器都是要从商人处购买，类似的还有弹药包、资源包和特定的服装以及传奇装束，而且商人也售卖一些类型的特殊弹药，有的商人甚至还直接销售玩家常用的材料。

而玩家本身也可以把劳拉平常收集到的资源卖给商人，换取资金。鉴于本作当中几乎所有资源都是会刷新的——连矿物都是！——所以玩家们理论上只要愿意花时间采集，是绝对不会碰到缺钱的情况的。





流程攻略

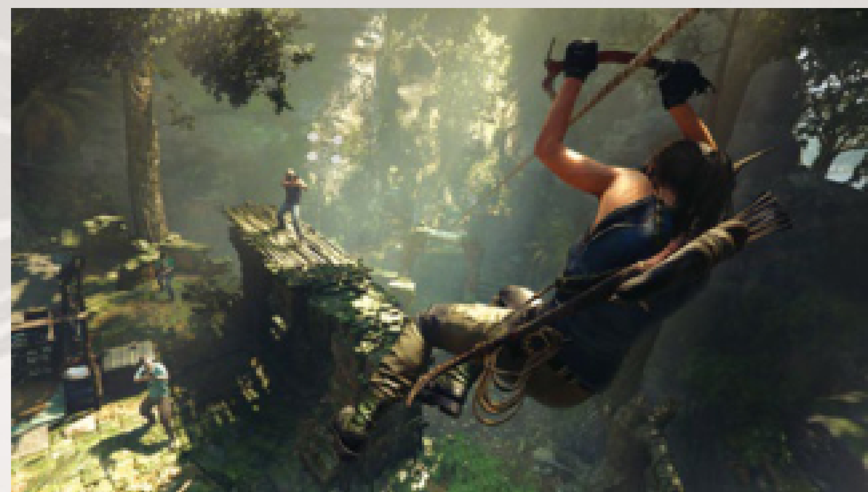
开篇提醒

《古墓丽影 暗影》的成就 / 奖杯要求当中，有每一个难度的对应成就 / 奖杯，但实际上本作有向下解锁的设定，如果玩家通了最高难度“走火入魔”，前面三个难度的成就 / 奖杯也会一并解锁。

但话说回来，最高难度“走火入魔”对玩家的限制非常多，不但战斗难度高，而且玩家平常基本上无法使用生存本能，跳跃攀爬部分也缺乏场景当中的各种白漆引导，而且没有一般意义上的检查点，玩家死了就只能从上一次在大本营燃起篝火时的存档重新开始，虽然没有许多游戏作品里的一命不死那么苛刻，但也足够麻烦，所以第一遍游戏过程中直接上这个难度是不现实的。

最合理的方法是直接用最低难度“手到擒来”达成 100% 完成度并完成其他所有累计型和技巧型的成就 / 奖杯，然后直接用“新游戏 +”模式继承几乎全部的要素来进行“走火入魔”难度的二周目，而且完全只走主线，整体的难度就会降到一个相对合理的程度。

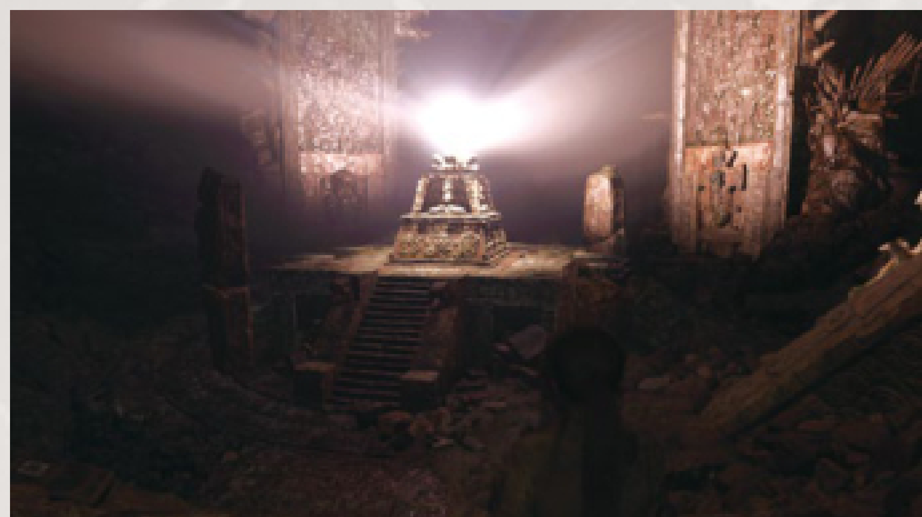
也正因为如此，本次的流程攻略是以第一周目最低难度下的全收集 / 全古墓挑战为中心，并且有主线当中谜题的解谜指引，战斗因为难度实在不高，除了部分有特别难点的，其他将不会提及。



微弱之光

●难点提示

1. 本章的开头是一个简单的教学章节，内容只有一次系列标志性的 X 键 / □键连打 QTE 和一段超级简单的攀爬斧应用教学，进入到遗迹中心后就会进入纯粹的剧情动画部分。本区域无收集，大家可以安心推进。



阴影之中

●难点提示

1. 场景转移到科祖梅尔后，城市里的追踪阶段玩家们可以故意不跟着提示走而是在场景当中搜刮一下，除了能够听到一些 NPC 的有趣对话，还可以找到一些物资，方便后面的战斗，而且资源箱打开后还会奖励经验值。不过要记得，在这个场景里搜刮到的资源，是带不到之后的秘鲁关卡中的——除非玩家是用“新游戏 +”玩二周目。

2. 从后巷中的小洞钻到遗迹附近并翻过一道墙后，游戏正式进入战斗阶段，不过开头的部分基本上可以按照提示用潜行暗杀搞定，大家可以当作热热身。这个区域当中仍然没有关系到完成度的收集，但有一些资源箱可以开一下赚点经验值。

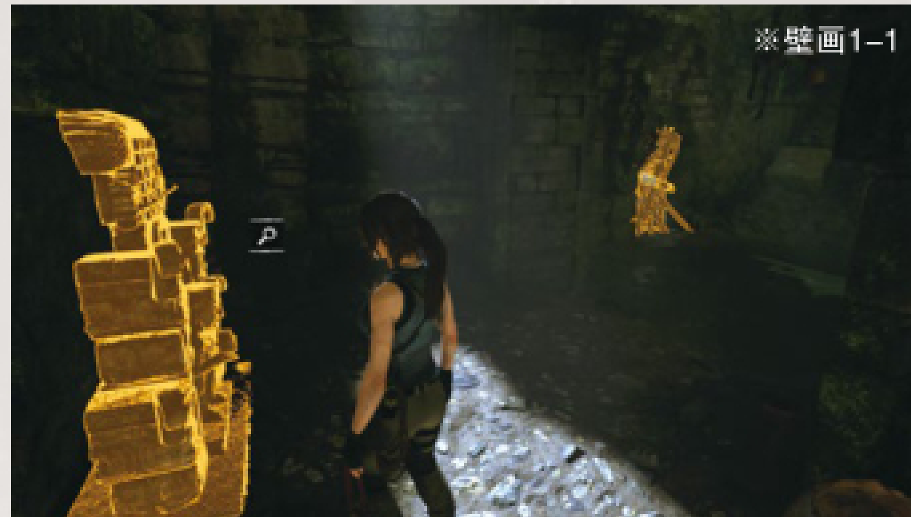
3. 后面的攀爬跳跃部分是第一次正式的相应内容教学，几乎每一步都有对应的按键提示，惟一解释不太清楚的地方是在用攀爬斧攀爬岩层时，按下 LT 键 /L1 键 + 下推左摇杆就可以进入索降状态，但进入这个状态之后，玩家需要立刻松开 LT 键 /L1 键，因为在索降当中，按住 LT 键 /L1 键是进入前后摆荡状态，只有松开按键并继续下推左摇杆时，劳拉才会继续往下垂降索降。通过索降进入到洞穴前的平台后，主线进入下一个任务。



猎人之月

●难点 / 收集提示

1. 正式进入洞穴后，玩家们就需要注意了，这个区域会开始出现收集和挑战。走下楼梯后进入洞穴第一个区域，沿着左边走可以碰到第一个壁画（※ 壁画 1-1）。


※壁画1-1

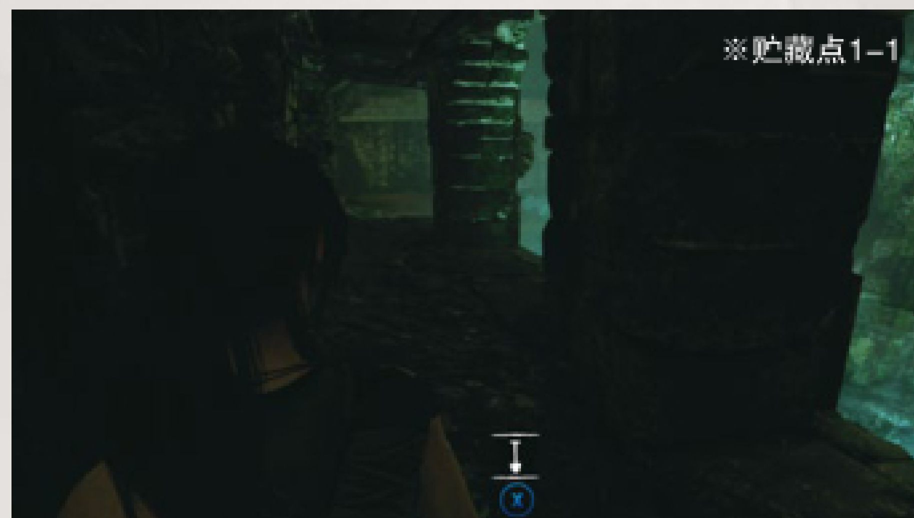
2. 用绳索箭拉倒拦路的木板后不要急着走，玩家会在这里第一次遇到触发式的尖刺陷阱，这种陷阱最前面都会有一个触发式的绳索，慢慢走过去就会出现用小刀割断绳索的提示，完成后陷阱会被提前触发，这时候再按下翻滚键劳拉就会俯下身子从下方空隙处前进。爬过陷阱后立刻抬头，前方横梁上挂着的蓝色雕饰就是场景当中的挑战“黑暗中的口哨声”要求破坏的 5 个死亡之哨里的第一个（※ 挑战 1-1），用弓箭射破就算是达成收集。


※挑战1-1

3. 进入中央有一个大水潭的区域后，先抬头看右上方，可以在二楼平台的横梁上看到挂着的死亡之哨（※ 挑战 1-2）。


※挑战1-2

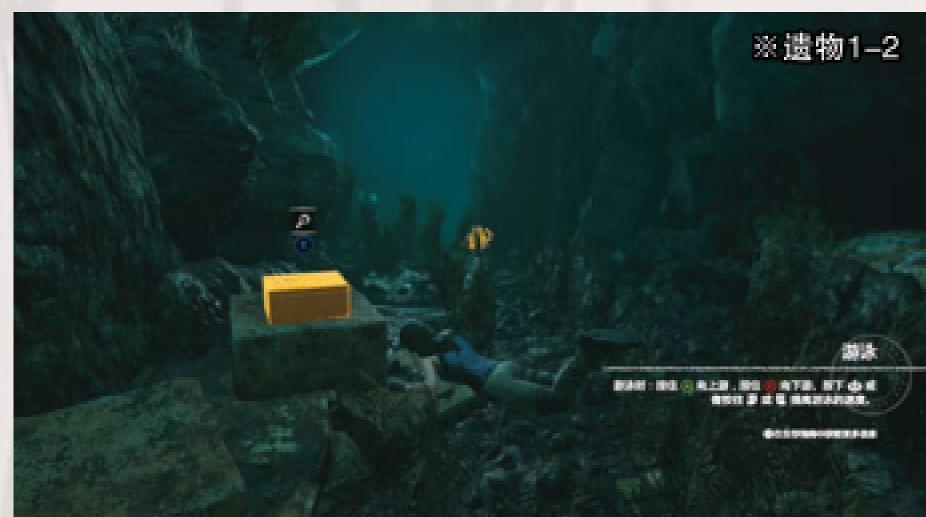
4. 之后先沿着右边一直走到底，可以看到地面有隐约的闪光，调查后会挖掘出一些资源，这里也是场景中的第一个求生贮藏点（※ 贮藏点 1-1）。


※贮藏点1-1

5. 从贮藏点处稍微后退几步往右看，会看到一个房间的入口，进去后往左看，那里有墙壁可以让玩家攀上二楼。之后从二楼的房间大门处走到外面，立刻往右看，就能发现游戏中的第一个遗物（※ 遗物 1-1）。遗物附近还有一个需要用强化匕首打开的大门，那是给后来回到这个场景重复收集物品的通关玩家用的，第一次进行游戏的玩家们不必理会。


※遗物1-1

6. 之后玩家可以跳入场景中央的大水池里，在正中央的水底下有第二个遗物（※ 遗物 1-2）。接着先往遗物的右边游，可以在这个方向的洞穴里找到一个求生贮藏点（※ 贮藏点 1-2），拿完这个收集，这个房间的内容就算是集齐了，玩家可以继续前进，注意之后因为剧情关系，玩家暂时是没法再回到这个房间，所以记得搜刮一下房间里的其他物资。

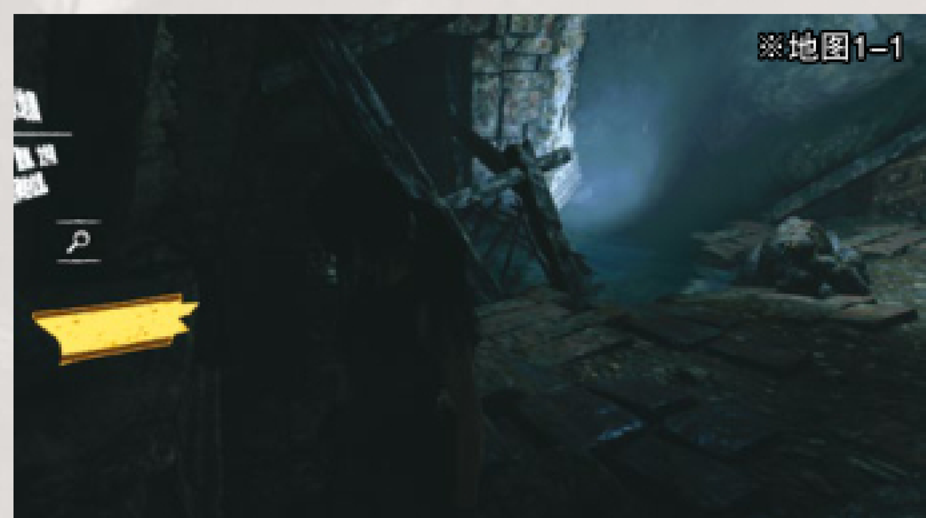

※遗物1-2


※贮藏点1-2

7. 在前进的路上玩家会第一次遇到气室，本作当中劳拉在水下的移动能力比起之前的作品大有改善，但总体而言还是比较不能憋气，所以往后碰到这种气室时最好都触发一下，能够让劳拉的氧气值恢复到最大，不然她很可能会在长期潜水时憋死。之后玩家还会碰到一次连打 QTE，记得手速要快，不然劳拉也会被憋死。

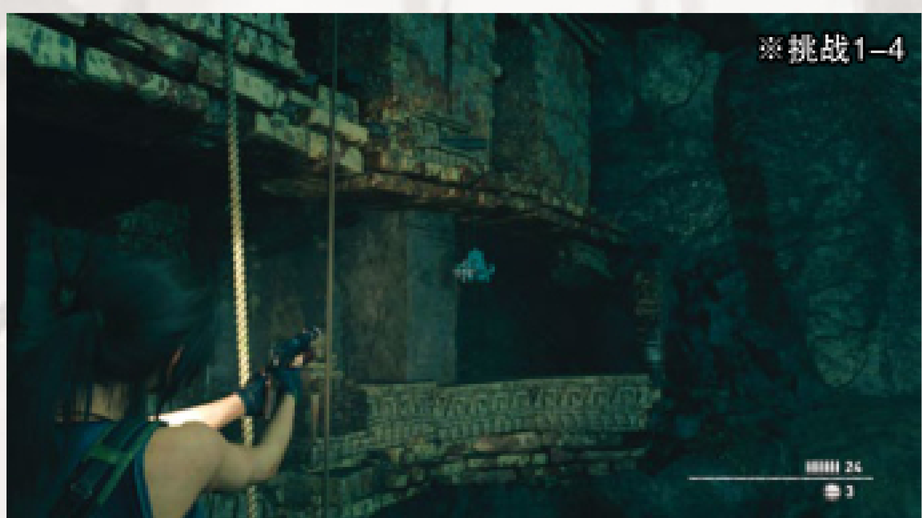
8. 终于爬上岸后记得立刻回头，水面上破损的石门处就挂着一个死亡之哨（※ 挑战 1-3）。打破死亡之哨后立刻看左边，会看到放在墙壁坍塌石柱上的考古学家地图（※ 地图 1-1），调查后会显示这个区域当中的所有遗物、壁画、文件和独石碑的位置，如果玩家之前有按照本文提示收集，那么应该会发现前面的这些内容都集齐了，地图上只会显示出后面需要收集的内容。

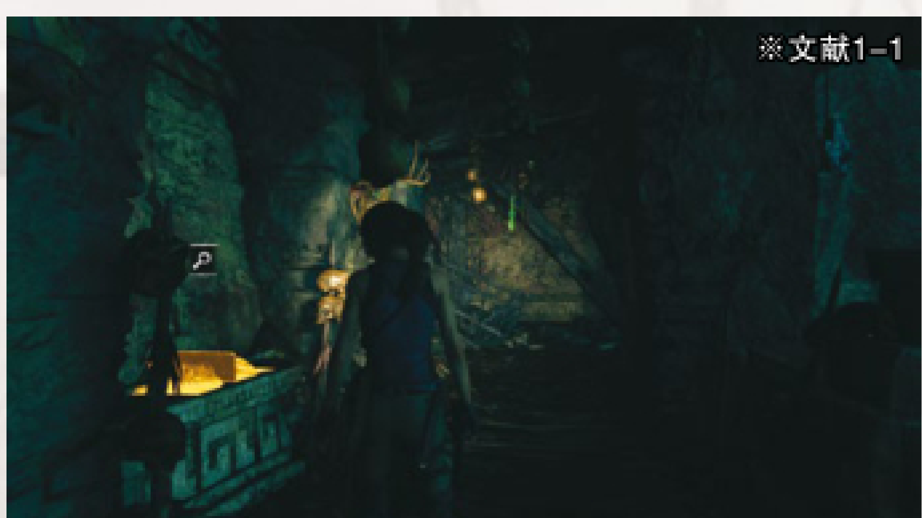

※挑战1-3


※地图1-1

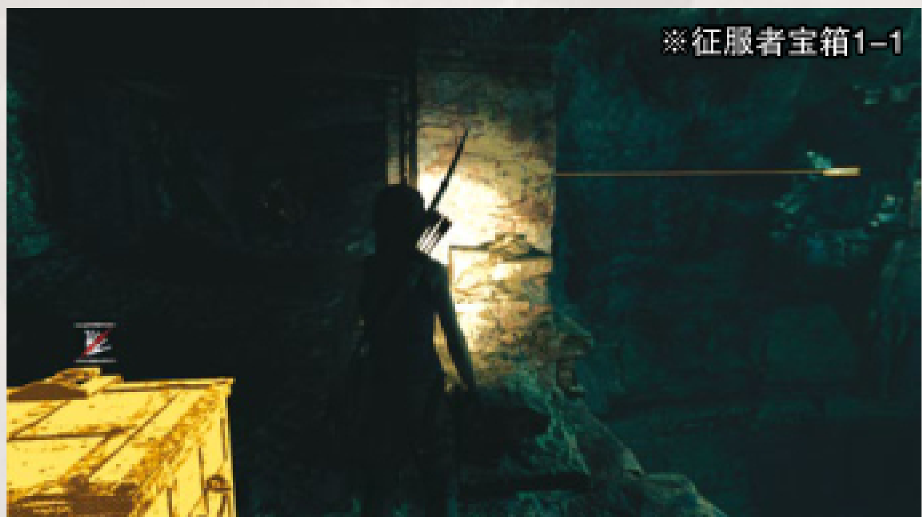
9. 来到金字塔区域后，玩家跳过几个大钟形成的平台，就可以来到第一个场景谜题处，内容很简单，绕到木栅栏的后方，可以看到一台能够被推动的木车，先用绳索箭拉碎木栅栏，然后把车推出去就可以压住之前爬上平台时所在的大钟，之后沿着木栅栏上方的平台跳向被拉高的另一个大钟就可以继续前进。

10. 来到第二个平台之前，会遇到大钟外的攀爬处部分断裂的情况，但并不影响玩家攀爬。爬上钟顶后先别急着跳过去平台上，往平台朝外一边的柱子看，应该可以看到挂在柱子旁边的死亡之哨（※ 挑战 1-4）。同时平台上的靠墙一边玩家会遇到游戏当中的第一个文献（※ 文献 1-1）。

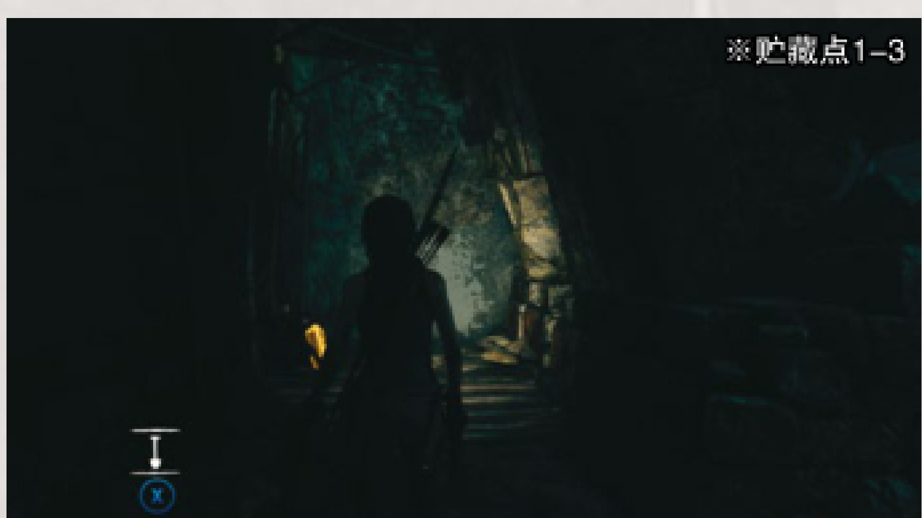

※挑战1-4

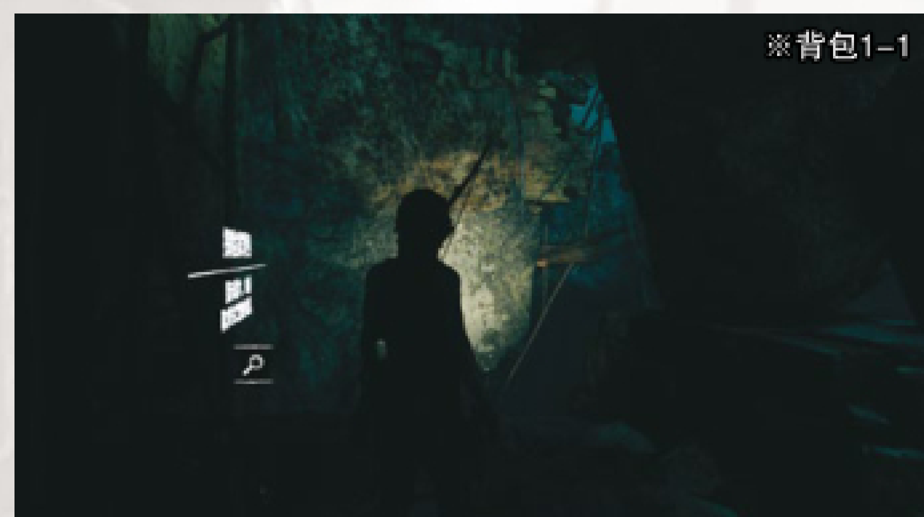

※文献1-1

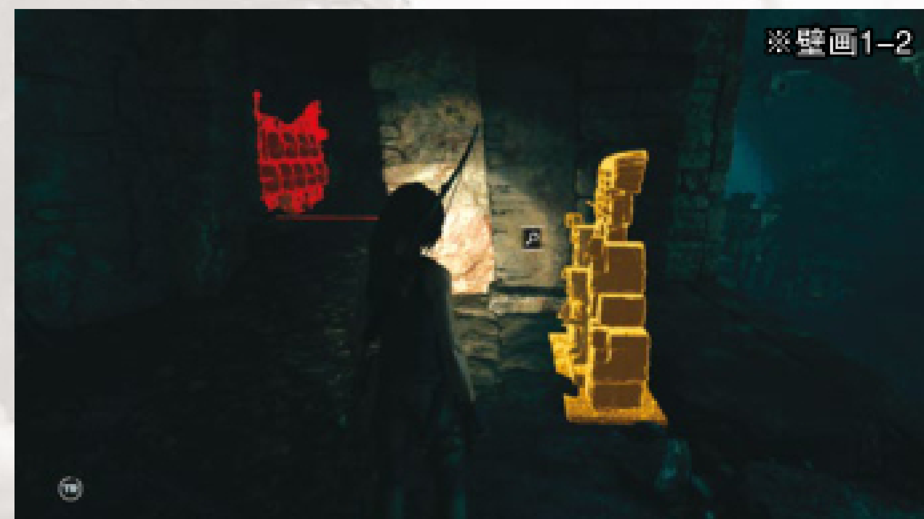
11. 第二个平台通向第三个平台需要用绳索箭创造系绳作为通道，但是爬过去之后玩家要记得回头看，会发现第二个平台上面其实还有一层，而且顶部有一个可以射击绳索箭的点，玩家可以用这个点创造出一条新的系绳，并爬到第二个平台的上一层，会在这里发现一个征服者宝箱（※ 宝箱 1-1），不过目前还没有对应的工具可以打开，只能让其被标记在地图上。


※征服者宝箱1-1

12. 重新沿着系绳爬回第三个平台，先不要急着往前走，在平台的边缘处右下方，玩家应该可以看到一个能够用攀爬斧来爬上去的垂直面，从这里索降下去，会发现第三个平台有下一层，通过摆荡跳上去，可以发现地面上的求生贮藏点（※ 贮藏点 1-3）以及一个探险家背包（※ 背包 1-1），后者可以标示出地图上的墓穴、宝箱和求生贮藏点的位置，不过相信玩家们拿到的时候其实都已经把这个区域里的相关内容找齐了。之后玩家可以沿着下层平台的前方一路攀爬回平台上层，但建议接着要走回头路，跳过陷阱的触发绳，可以在往前几步的左边找到应该已经被标在地图上的壁画（※ 壁画 1-2）。

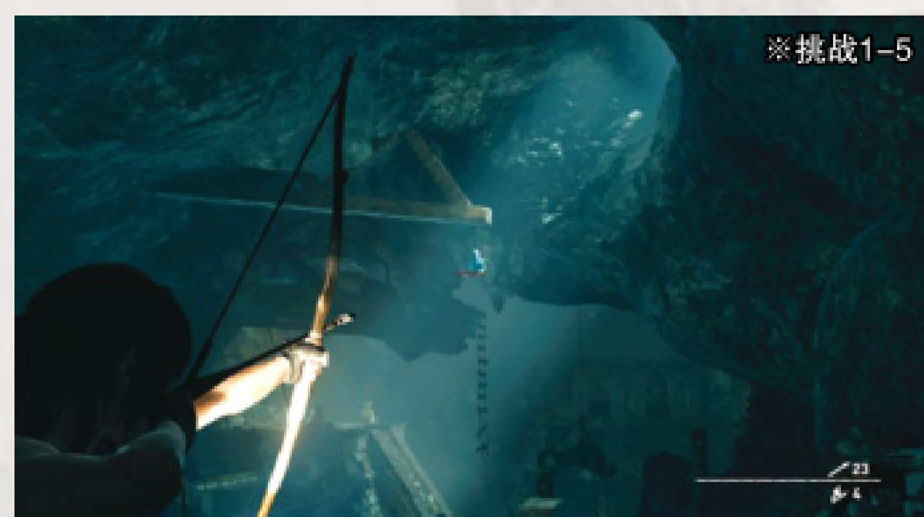

※贮藏点1-3


※背包1-1


※壁画1-2

13. 从第三个平台继续沿着大钟往前跳，会碰到这个区域最后一个谜题，不过跳上平台后可以先抬头往头顶看，应该可以看到最后一个死亡之哨（※ 挑战 1-5），打碎后即可完成本区域的挑战。而谜题本身也比较简单，先去右边的通道尽头，把木车推下中央区域的转盘处，然后来到左边的通道尽头，转动机关来让木车面向卡住大钟的那堆木头架子，之后切断机关和转盘承轴之间的系绳，用绳索箭把机关连上木车后方的系绳桩，转动机关把木车拉到机关前面，这时候玩家再切断木车和机关之间的系绳，木车就会沿着斜坡一路冲下去，撞烂木头架子，让被卡住的大钟可以重新活动起来。

注意，大钟被解放后会令另外一个大钟被高高吊起，这时候玩家需要从转盘承轴的后方高台处跳上大钟顶部，而不是从之前来的地方跳过去，不然玩家在攀爬大钟的过程中它会不断下降，等玩家爬到顶部时就来不及跳上正上方的绳梯了。


※挑战1-5

14. 离开神庙后的阶段就是潜行和正面战斗的正式演练，本作比较强调潜行，正面打时的掩体并不充足，硬刚起来比较吃亏，所以建议能潜就尽量潜。不过玩家在推进到最后的区域时，固定会触发敌人一波正面攻击，玩家可以利用附近的掩体加上自动步枪直接把他们突死，场景里有不少可以引爆的油桶，记得多多利用。

另外对付那些离得太近的敌人，除了扔玻璃瓶将他们引开，直接把玻璃瓶做成燃烧瓶后，扔在他们中间直接将他们烧死也是一个不错的选择。

15. 完成战斗后从出口离开，触发剧情，之后就是一段洪水中的逃亡桥段。总体而言难度不高，但是因为本作在跳跃判定上把握得比之前的作品还要更差一些，引导上也不是很明显，所以有几个地方要注意一下。

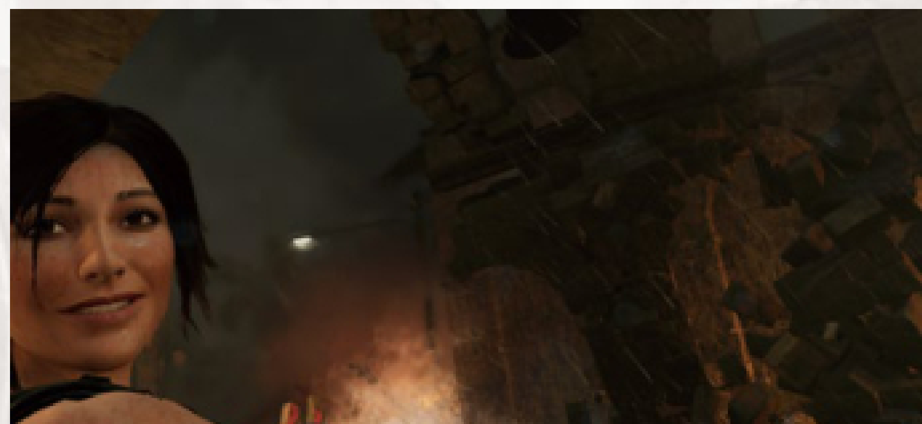
第一个是劳拉在洪水中抓住一扇木门时，她会试图去抓住另外一扇木门，这里没有按键提示，但其实玩家需要前推一下左摇杆。

第二个是水底部分，玩家最后是需要通过一台货车的内部重新回到水面，所以在看到货车的时候要朝着前窗部分游，而不是朝其上方游。

第三个是玩家终于回到地面时，需要进行一段连续跳跃，其中当玩家沿着一台挖掘机的机械臂往上跑时，需要跳到一个路灯杆上，再借力跳去对面的平台，这时候因为角度问题，玩家如果按照机械臂的伸展角度推摇杆去跳，会触发不了在路灯杆上借力的动作，从而摔死，所以记得摇杆要往偏中央的方向推。

最后玩家跳到一个会不断坍塌的攀爬斧平面后，需要迅速往左爬，并最后通过一个垂直木板进行蹬墙跳来爬上建筑的上层，这里的蹬墙跳跃按键判定比较严格，最好是通过快速连点跳跃键来触发蹬墙跳，如果用平常的按键时机习惯来按，很可能会摔死。

成功爬上高处后就会触发剧情，墨西哥部分的游戏内容也到此完结。





硬着陆

●难点 / 收集提示

1. 一开始的密林区域看似道路不太明确，但实际上还是有比较明显的地图边界，觉得有点蒙的玩家可以打开地图对照着走。这个区域没有收集，玩家只有经过一段简单的跳跃和风景游览阶段，沿着滑坡落到泥潭并发现第一个大本营后才算是进入到正式的游戏区域。

接下来的流程因为不再像是墨西哥序章般线性，所以文中会直接对每一个收集点给出解析和提示，并且给出有具体步骤的指引，当然大家也可以按照自己的习惯随性探索。

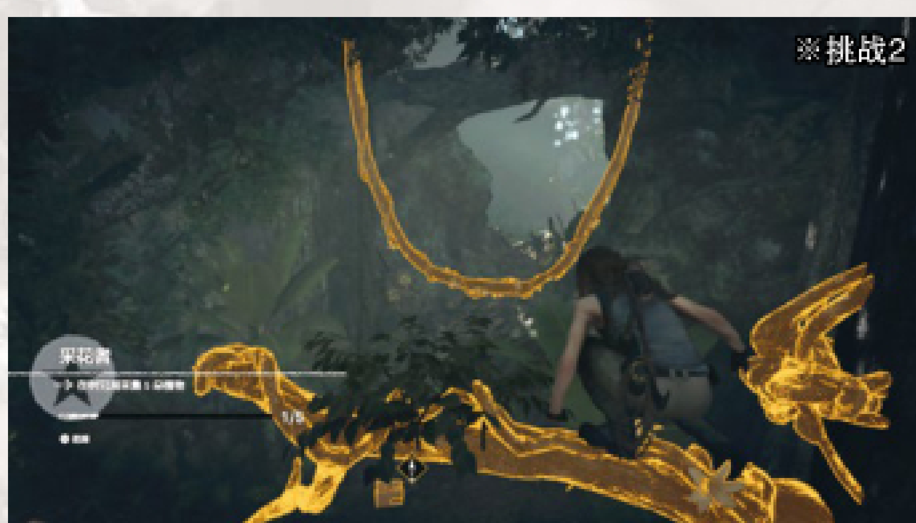
2. 大本营的帐篷里有这个区域的第一个遗物（※遗物 2-1），接着玩家需要正对大本营旁边的水豚尸体，会看到右边有一个可以走下去的斜坡，沿着走下去就可以看到被放在遗迹上的第二个遗物（※遗物 2-2）。


※遗物2-1


※遗物2-2

3. 建议玩家之后先走主线获得临时小刀和弓箭，让劳拉恢复正常的战斗能力，然后在营地当中点出“猎鹰视力”和“夜枭智慧”，这样玩家在进入生存本能视角时，基本上不会错过身周出现的所有收集内容。

4. 目前这个区域有两个挑战，一个可以在没有远程武器的情况下达成，那就是“采花者”（※挑战 2），需要玩家采集 5 株生长在树上的植物，这些植物全部都是感知药草（蓝色的花朵），并且全部长在劳拉能够直接停留在上面的树枝丫上，只要爬上去后调查药草就可以达成一次要求。药草的具体位置如下图。

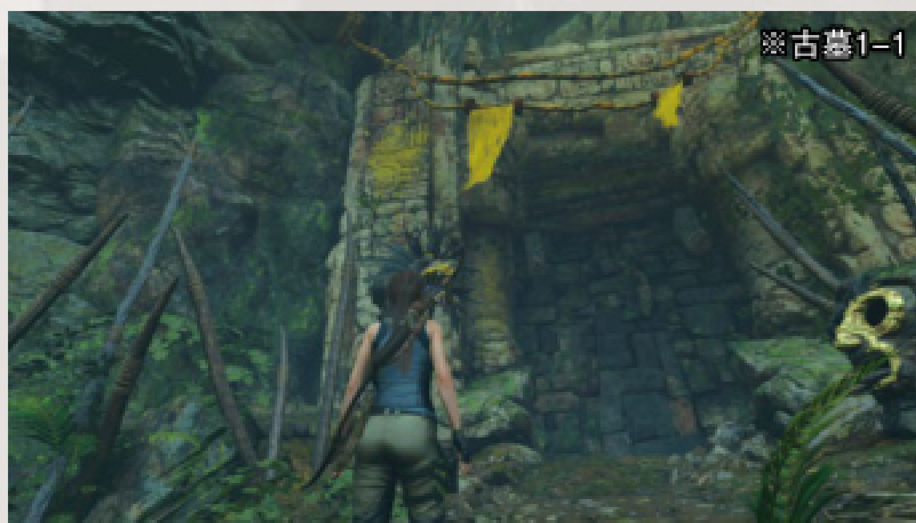


※挑战2

5. 另一个挑战是“鸟羽纷乱”（※挑战 3），需要玩家用弓箭射击 4 个拟椋鸟的鸟巢，在有“夜枭智慧”的情况下，这些鸟巢在生存本能视野中会标注得非常明显，注意观察一下环境就可以找到。鸟巢的具体位置如下图。


※挑战3

6. 这个区域的古墓（※古墓 1-1）位于大本营的北方，地图上看似乎没路，实际上大本营西方是有路可以爬上去的，记得寻找黄色的标记。但是这个古墓玩家目前是没法进去的，需要找到攀爬斧后才能回来挑战。


※古墓1-1

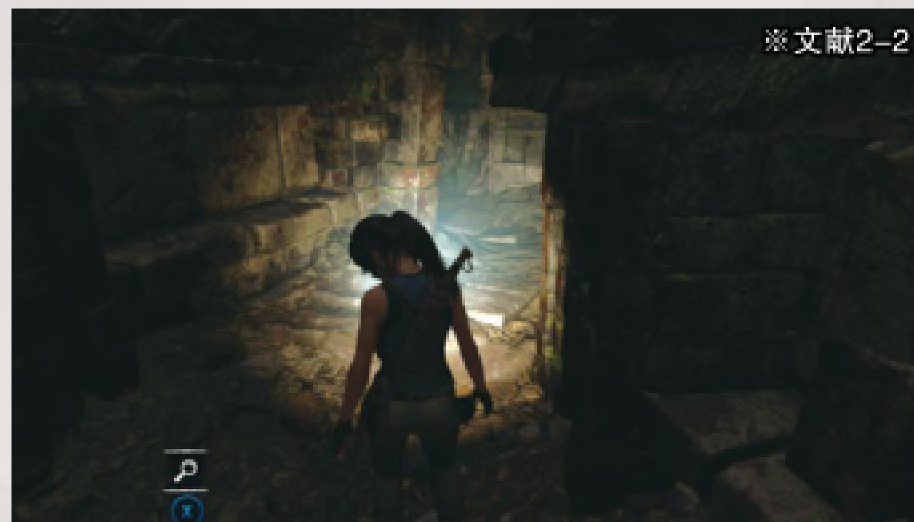
7. 这个区域的墓穴（※墓穴 1-1）位于区域的最西北方，看到有白漆的地方往上爬就可以发现。注意进墓穴之前先绕一下去入口左边靠近水的区域，这里有一个求生贮藏点（※贮藏点 2-1）。通往墓穴的通道里则有一个文献（※文献 2-1）。在墓穴中通过一个长矛陷阱后，会遇到一个分岔口，先走左边可以找到一个文献（※文献 2-2），然后走右边可以碰到一个壁画（※壁画 2-1）。注意壁画右边有掉落陷阱的地方就是离开墓穴的回头路，所以我们要先走壁画左边，遇到滑坡后就可以进入墓穴中心打开棺材获得奖励。

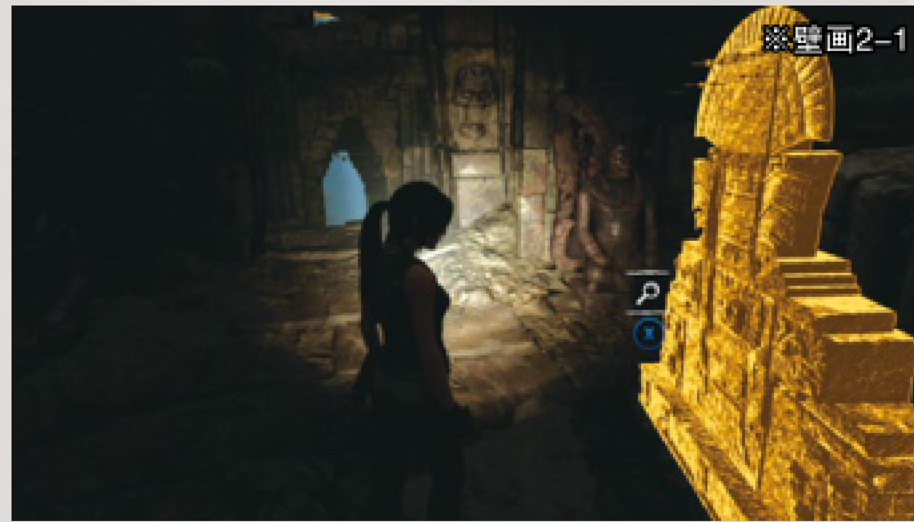
棺材左后方有窄缝可以进入，沿着里面的场景爬到顶部，可以通过向对面的绳索桩射击绳索箭来创造道路。之后回到之前调查壁画的地方，这次走有掉落陷阱的路，就可以通过另一条路回到墓穴出口了。


※墓穴1-1


※贮藏点2-1


※文献2-1


※文献2-2


※壁画2-1

8. 完成墓穴后，建议玩家先去这个区域的最西南方，爬上这个地方最边缘的一棵大树，往南方的平台上跳，在这里可以看到一个遗物（※遗物 2-3），之后回到树下的起跳处往西南方看，会发现

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

这里有一条往下的通道，里面就有一个贮藏点（※贮藏点 2-2），而从这个贮藏点往下看，就会发现一个隐藏区域，水池旁的岩石上还放着一个文献（※文献 2-3）

这些都拿完后，笔者建议大家可以选择在场景西边通过绳索箭进入下一个区域。发现米格尔的痕迹后，先往左边的路走，尽头的水豚尸体旁有一个文献（※ 文献 2-4）。之后路上玩家会碰到美洲豹，一路前行到一个滑坡之后就需要和其交战。

这种猛兽的行动方式比较套路，它会先尝试近身攻击玩家，这时候玩家要看准时机翻滚躲避，只要躲开了攻击，美洲豹就会在玩家附近游走一段时间，期间走走停停，玩家可以趁机用弓箭攻击，个人建议直接用快速射击就好，无需刻意追求最大蓄力，又或是用上燃烧箭矢提高持续伤害。一小段时间后美洲豹会脱离战斗并暂时隐去行踪，不必追击，留在原地持续环形移动来保持对四周的观察，同时可以确保美洲豹重新出现时无法第一时间突袭玩家，接着只要躲开美洲豹的下一次攻击，又会进入上述的循环，直到美洲豹受到一定程度的伤害，就会触发 QTE，完成后即可结束战斗。

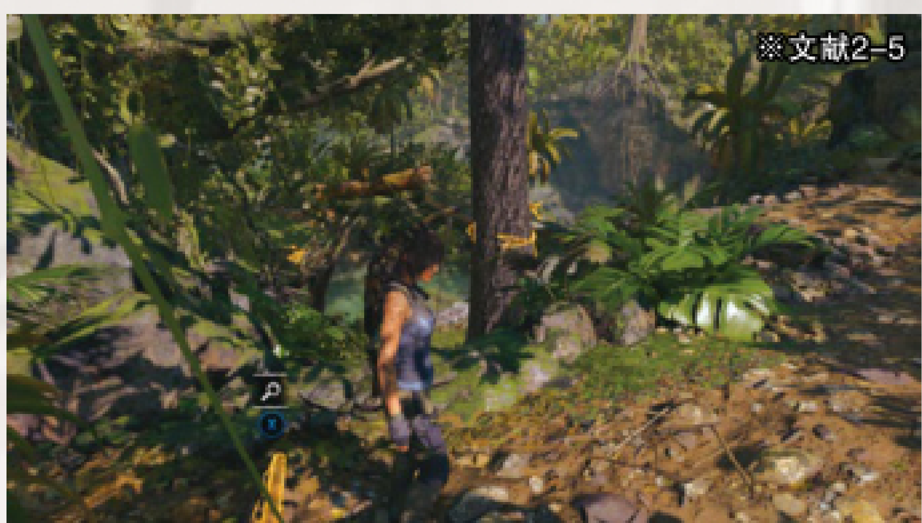

※遗物2-3


※贮藏点2-2

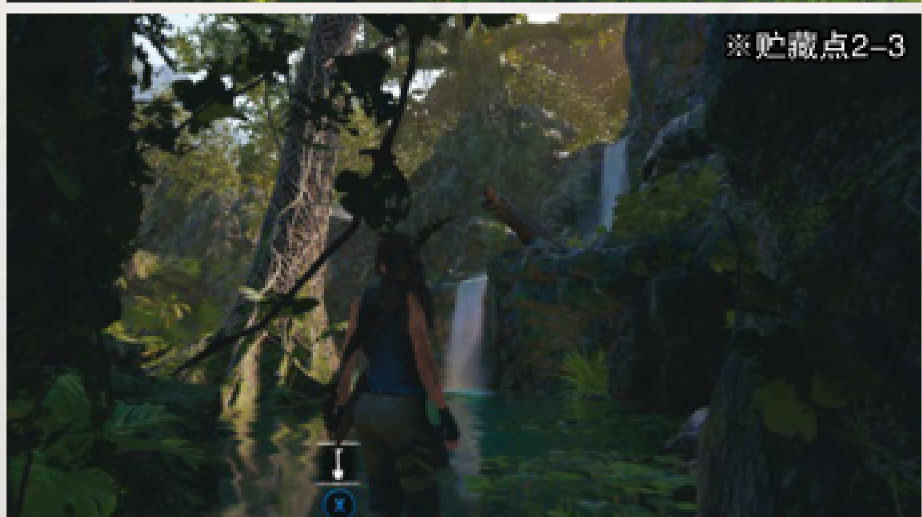

※文献2-3

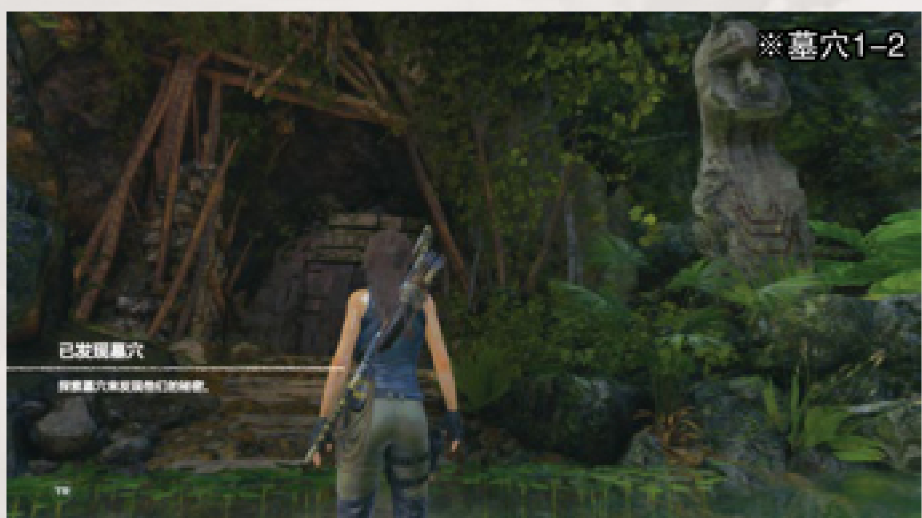

※文献2-4

9. 解决美洲豹后，进入下一个区域，在跳上树枝丫来到上面的平台后立刻往右看，会发现一个文献（※ 文献 2-5）。之后先别急着去任务目标处，而是走地图的西边小路，一路贴着右边的石壁走可以发现一个木箱子上的文献（※ 文献 2-6）。之后不管攀爬处的白漆，还是继续往地图西北面走，可以在陆地和水池的交汇处顶部发现一个贮藏点（※贮藏点 2-3）。现在可以回到攀爬处来到上层平台，把视角正对对面的瀑布，会发现附近大树上有一个树枝丫可以跳到对面的跳台，跳过去后一直往西边游就可以发现一个墓穴（※ 墓穴 1-2），但需要攀爬斧作为开门的工具，要回头再来。


※文献2-5


※文献2-6


※贮藏点2-3



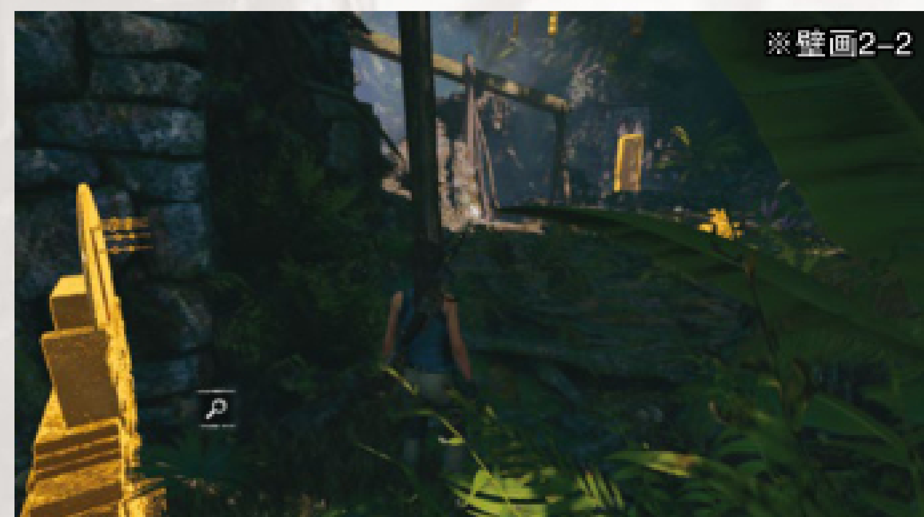
※墓穴1-2

10. 这时候玩家可以回去推进剧情，遇到约拿的同时也会拿到攀爬斧。之后先不要跟着约拿走，走这个区域的西边，在一颗大树脚下可以发现一个贮藏点（※ 贮藏点 2-4）。另外在劳拉没有和约拿进行剧情对话时，大本营是可以使用的，但暂时不能使用快速移动功能，所以前面提到的那些需要攀爬斧的区域，都只能等推进完这部分剧情后再快速移动回来清理。

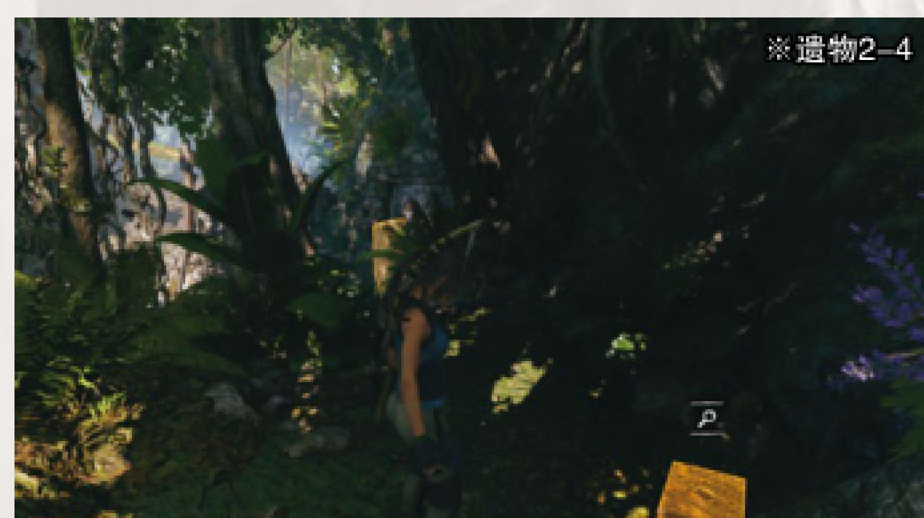

※贮藏点 2-4

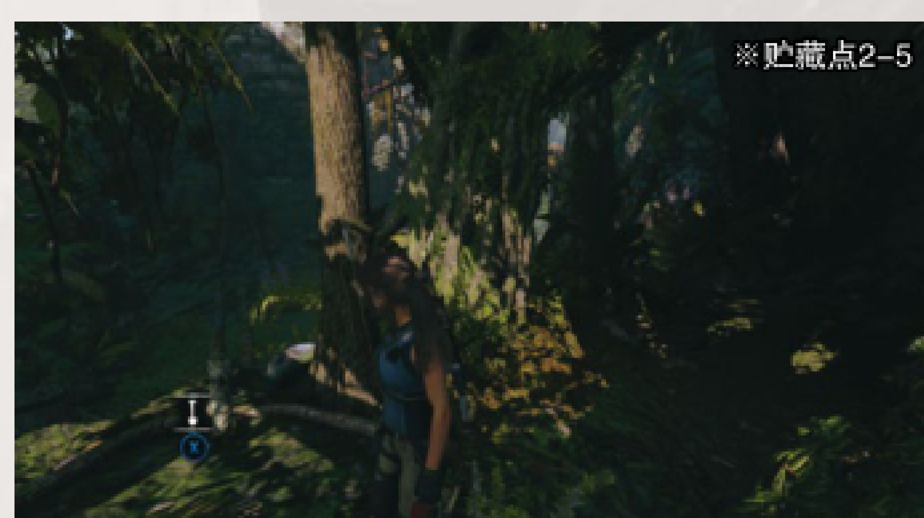
11. 和约拿通过一段惊险的边缘行走后，来到新的区域，这里的左边有一个壁画（※ 壁画 2-2），右边则有一个石碑（※ 石碑 1-1），如果语言等级不够，可以回头再来调查。石碑右边有一条石台阶，走上去没两步就会碰到一个遗物（※ 遗物 2-4），一般而言如果玩家之前没有遗漏遗物，那么获得这个遗物之后克丘亚语的等级会正好提升到专业级，然后就可以阅读石碑了。

石碑上是一个谜题，读解后在地图上用光标指向石碑标志，就会出现谜底所在的范围。这一个石碑是比较简单的，继续沿着之前拿到遗物的路走到尽头，就会发现谜底，这里同时也是一个贮藏点（※贮藏点 2-5）。


※壁画2-2


※石碑1-1


※遗物2-4


※贮藏点2-5

12. 桥梁谜题的区域，先走下方的通道，一路走到头，就会发现一个贮藏点（※ 贮藏点 2-6）。之后来到上层，那个需要劳拉和约拿一起推动的转轮旁边就放着一个遗物（※ 遗物 2-5）。

谜题本身比较简单，玩家需要通过上层的绳梯来到水塔阀门处，将其拉开。之后和约拿一起推动转轮，然后立刻跑到下层，会看到原本处于高处的桥梁绳索柱已经被降下来，趁着绳索柱和劳拉差不多处于同一位置时，射击对面岸桥上的绳索柱，将两者连在一起，等桥梁重新升起时就可以创造出通道。注意第一次的时候约拿推动转轮的时间不够长，所以玩家是来不及射击的，要再和约拿推一次，这一次他会尽量顶住转轮，玩家就可以趁机去下层射击绳索箭了。通过谜题后的剧情里玩家可以学会专注草药的配方。


※贮藏点2-6


※遗物2-5

13. 新区域的最南方有一个壁画（※ 壁画 2-3），而在正北边中央有一个遗物（※ 遗物 2-6），旁边放着一个铲子，应该比较好找。东边的尽头有一个古墓（※ 古墓 1-2），玩家可以直接进去探索。

古墓里一开始值得注意的是通过第一个能够靠切断绳索触发的长矛陷阱后，左边的死路处放着一个探险家背包（※ 背包 2-1），之后继续前进到一个古老的营地处，里面帐篷的桌子上放着一个文献（※ 文献 2-7）。

进入神庙内部后，攀爬点不太明显，是在门口往右上方看的墙上，爬上去后，玩家才算正式进入解谜部分。先前进，通过一个需要钩斧来飞跃的地方后遇到分岔路，建议走左边，进入山洞，注意入口右手边的箱子处放着一个文献（※ 文献 2-8），山洞尽头处则是之前已经被背包"剧透"的贮藏点（※ 贮藏点 2-7）。

右边的路有一个机关，先调查右边的把手，将其往后拉到停住为止，然后站在这个机关的绳索柱下方，朝着地图的西南面远处的绳索柱射击，创造出道路。在到达另一边平台后，拉动起重机下方的把手，让一个被悬挂的货箱移动到附近的木头平台上，成为玩家跳回之前有机关的平台上的道路。

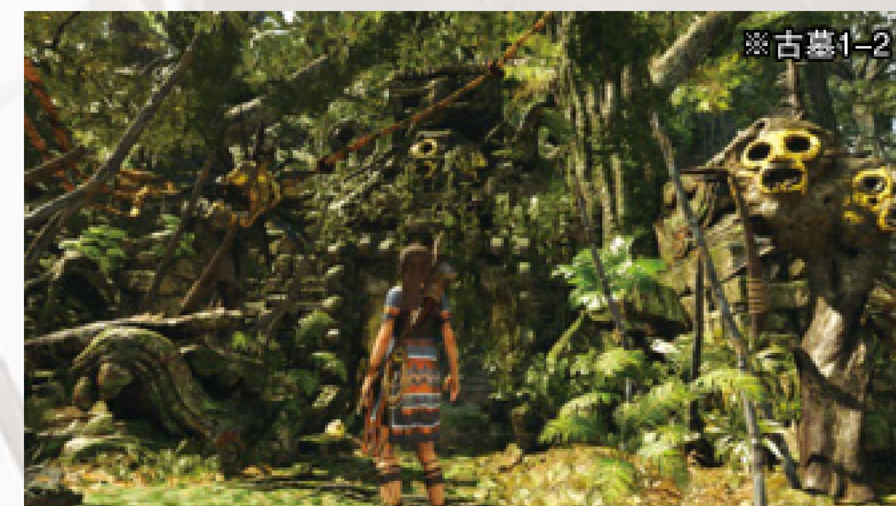
回到机关处，切断之前的系绳，把机关推回原位，然后站在绳索柱下对着货箱上的绳索柱射击，让货箱被固定住，接着玩家再通过货箱跳回起重机所在的平台，拉动把手，之前的系绳会让货箱在被摆动回原处前暂时停留一段时间，趁机跳上去，就可以被起重机带到上方区域。

来到新区域后往下走，第一个楼梯终点的左边有一个壁画（※ 壁画 2-4），接下来的攀爬斧壁面爬动时玩家会遇到上面连续有落石砸下，先推进到第一个壁面的最右方，但别跳过去，等落石从对面的壁面落下后立刻跳过去，因为接下来就是目前玩家所在的壁面遇到落石了。躲过落石爬上去平台后，


※壁画2-3

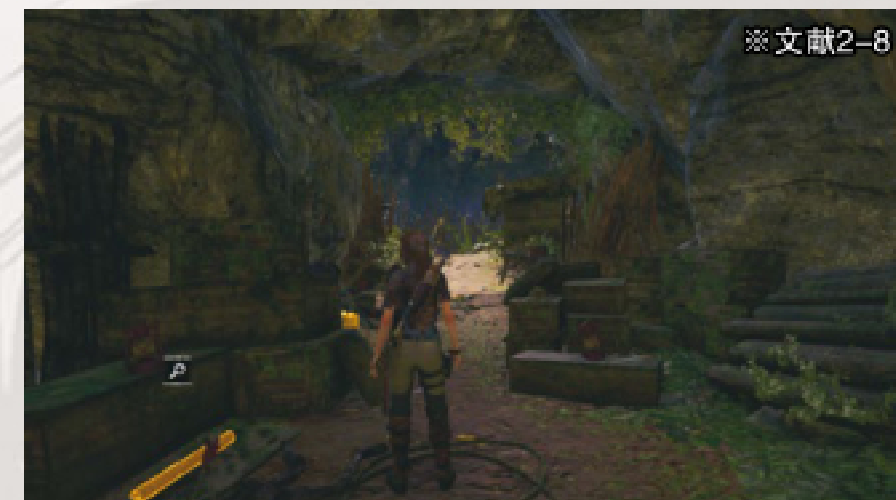
就可以很快碰到这个古墓的祭坛，调查即可以获得古墓本身的终极奖励：技能"猎鹰栖息"。离开古墓的路比较简单，这里就不赘述了。


※遗物2-6

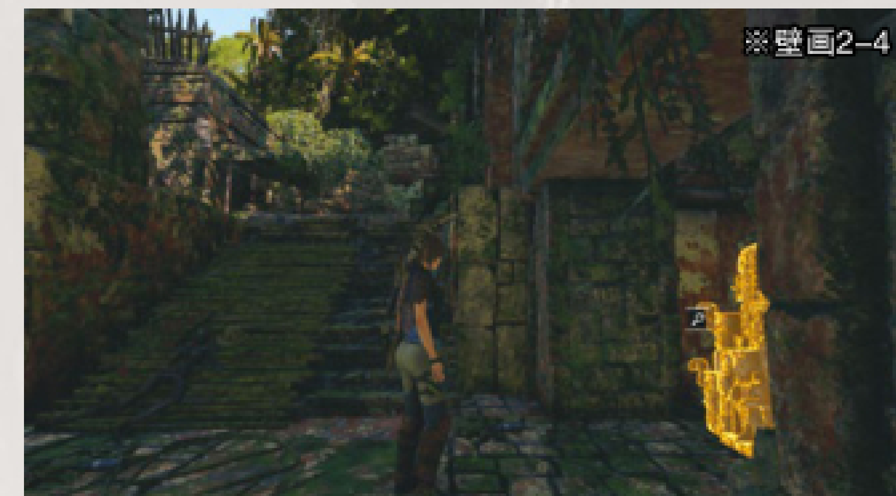

※古墓1-2


※背包2-1


※文献2-7


※文献2-8


※贮藏点2-7

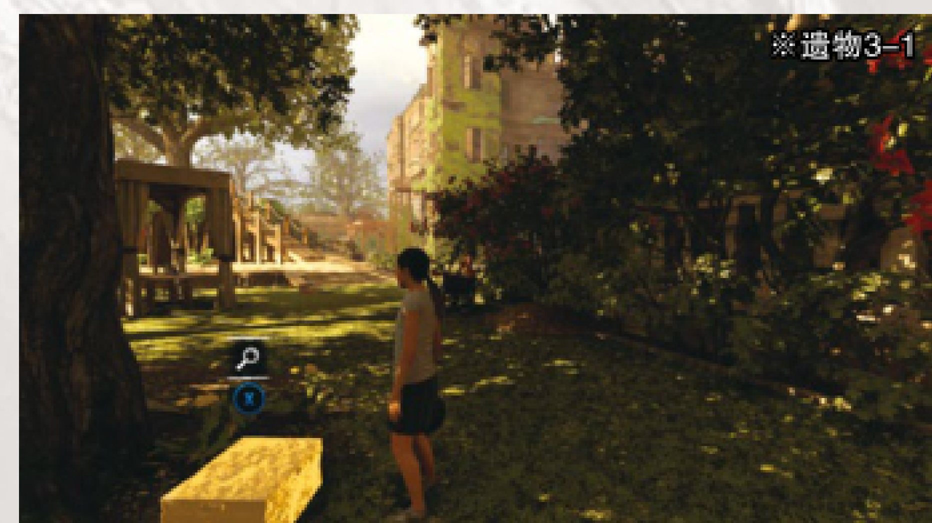

※壁画2-4

14. 回到原路和约拿继续前进，会遇到劳拉被美洲豹袭击的情节，期间有一个短暂的 QTE，瞄准豹子开枪就好。之后的战斗套路和之前遇到美洲豹时的打法没什么分别，不过开始战斗时的区域场景相对较小，建议稍微走远一点，在有水豚尸体附近的空地上和美洲豹对抗，会更省事。之后剧情进入回忆阶段。

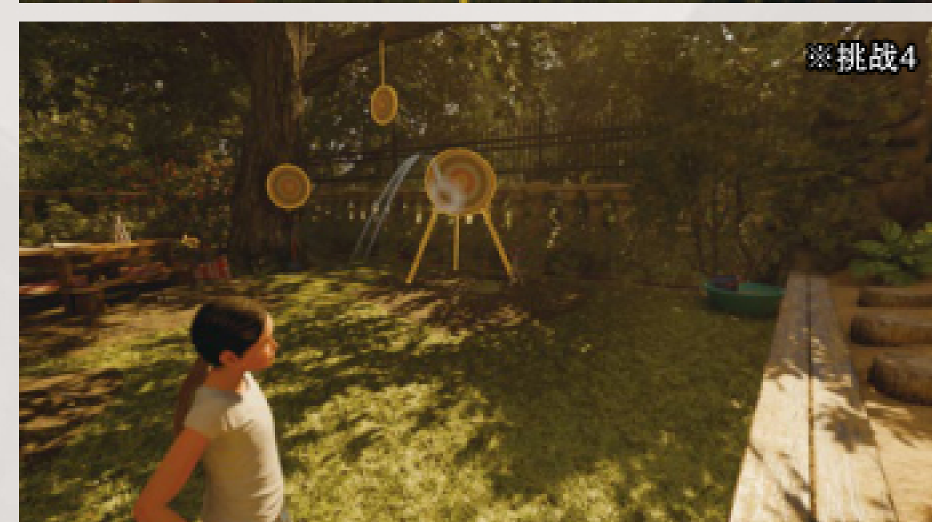
勇敢的冒险家

1. 劳拉家大宅有不少需要收集的内容，所以在开始操纵小时候的劳拉时，先不要急着推主线，得搜索一下花园。这个模式没有地图，还好场景不算太大，所以这里的位置描述都以场景中的标志物为准。注意这个场景是游戏当中惟一不能够在通关后回来继续探索的区域，所以这里的收集一定要拿齐。

2. 首先让劳拉面对克劳馥大宅，然后转向身体的右后方，大树下可以找到一个遗物（※ 遗物 3-1）。这里上方挂着一个箭靶，玩家可以回到劳拉刚出现的地方，能够找到一个塑料球，捡起后对着箭靶的红心投掷，可以激活挑战"百步穿杨"（※ 挑战 4），需要玩家对场景当中的 4 个箭靶投掷塑料球，其余的 3 个箭靶就在附近，玩家站在大树下，面对克劳馥大宅，然后视角往左转 90 度左右就可以看到箭靶所在之地。注意不要在途中搞丢塑料球，其他谜题还用得上。

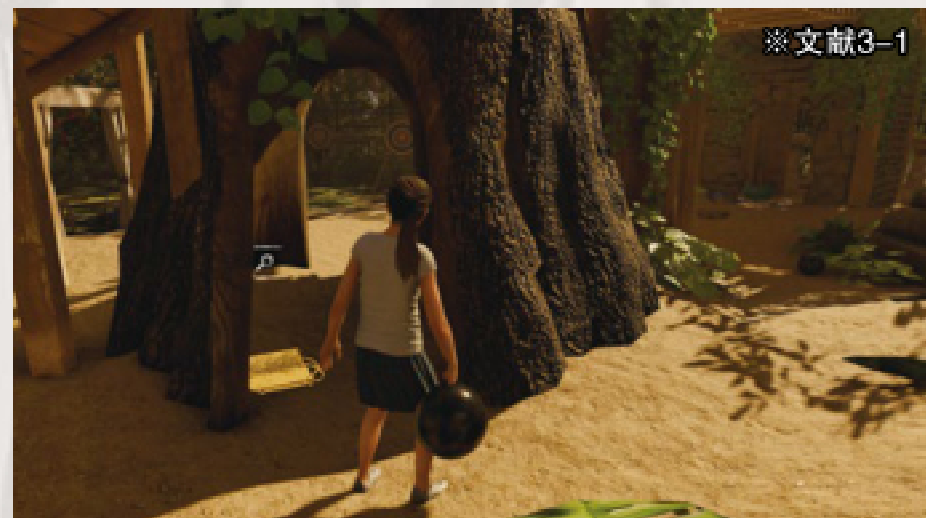

※遗物3-1

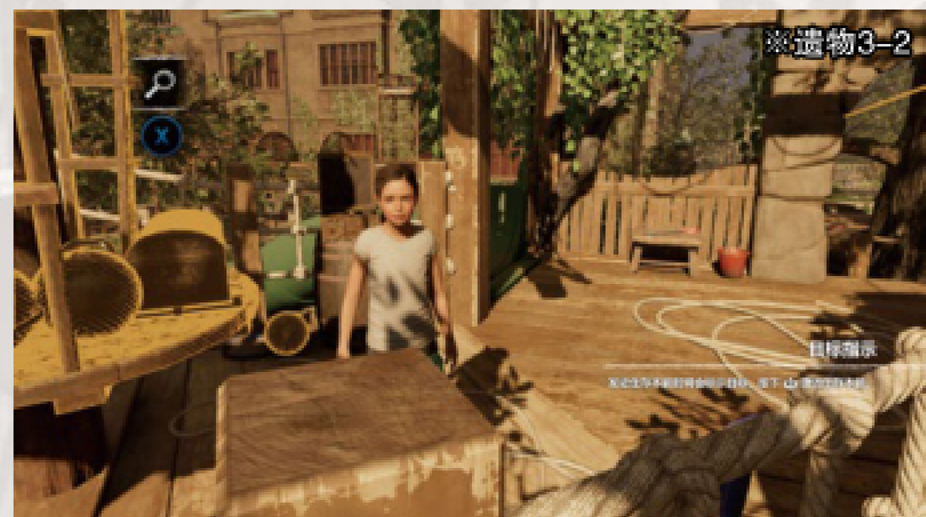

※挑战4

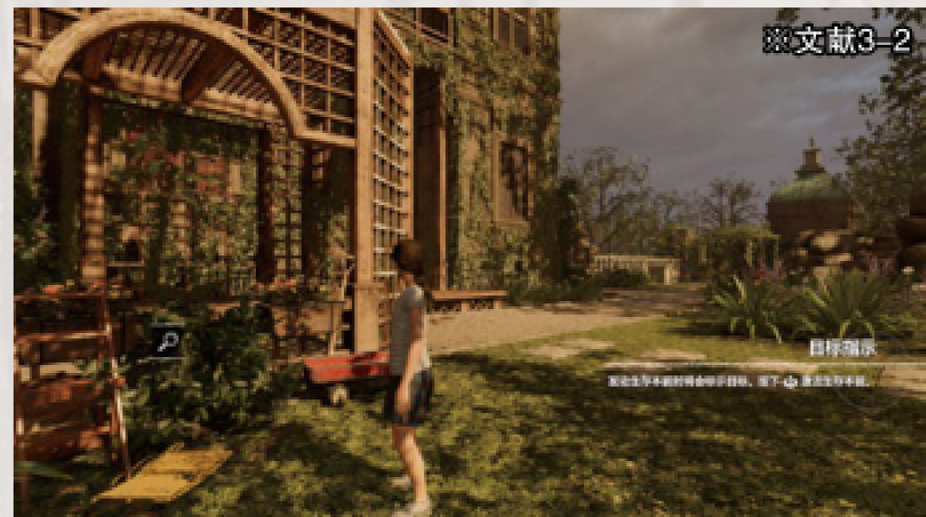

※挑战4

3. 玩家达成挑战后，可以开始进入沙池区域，先进那个有着树洞形状的小房间，里面有一个文献（※ 文献 3-1），接着前往其后方那个有着石拱门的房间，里面有一幅画，不算收集，但调查可以获得经验值，而在壁画正对的方向，另一个石头墙壁的房间里也有一幅画，调查后同样奖励经验值。现在玩家可以带着塑料球来到沙池区域建筑的上层，通过吊桥和绳索桥

来到船首区域，会发现桅杆上有一个目前够不到的平台，上面放着一个遗物（※ 遗物 3-2），记得之前提到的塑料球么？把球丢进去，再去把这个区域里的塑料球也丢进去，平台就会被重量压得降下来，这时候玩家就可以调查遗物了。接着玩家需要从沙池区向大宅走，在作为任务目标的爬架旁边的草地上放着一个文献（※ 文献 3-2）。然后大院区域的收集就算是完成了。


※文献3-1


※遗物3-2


※文献3-2

4. 爬去大宅后方的过程演出内容很多，本身在操作上倒是没什么要求，难点是在后面的解谜部分，玩家需要按照场景当中的提示，把两个持盾的士兵摆在正确的位置，然后再把白皇后放在恰当的地方。

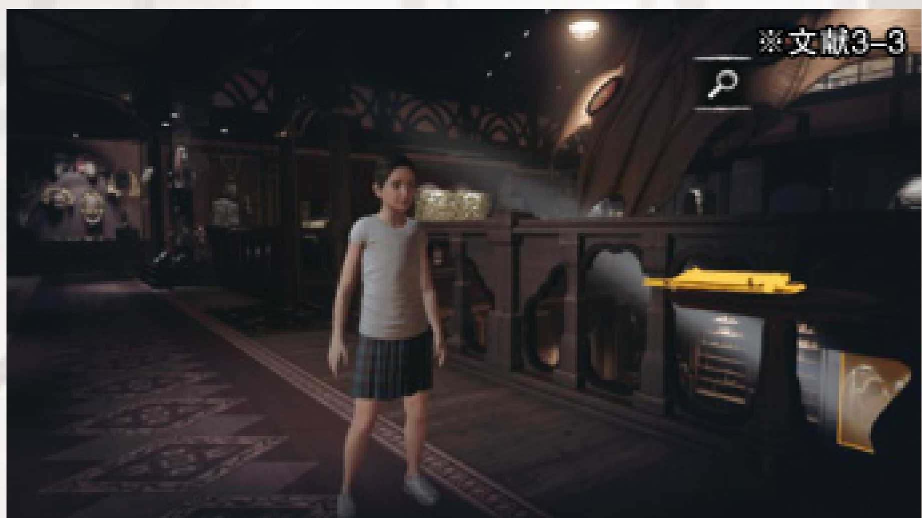
先调查一下有两个持盾士兵的画像，拿取一些经验值奖励，然后前往地球仪处，右边开关负责调整经度，左边的开关负责维度，所以右边需要把刻度转到 30N，而左边则是 90E，之前调查的画像处就会落下一道梯子，让玩家可以爬上二楼。不过个人建议大家可以先把场景中央的雕像中持盾的两个骑士推到对应梯子两边骑士画像的位置处，然后空出中央的位置和其连接到画像处的轨道，这是白皇后之后出来时的道路。



5. 爬上梯子后，立刻左转，就会看到一个文献（※ 文献 3-3），这也是本关当中最后的收集，玩家余下需要做的就只有解开谜题了。

来到第二层的另一边，转动机关，蝙蝠滑翔机会把光线照射到下方，正好通过两个摆放好的骑士雕像的盾牌反射到画像上，这时候画像会移开，露出后方的白皇后雕像。

开关旁边有一个不着地的梯子可以让玩家安全来到下层，接下来的解谜需要一点点逆反思维，既然现在挡住白皇后的梯子是之前通过调整地球仪而落下的，玩家只需要去地球仪处调整一下经纬度，让其不再处于正确的经纬度，梯子就会收回，白皇后自然也就会被释放出来。之后只要把白皇后拉到正确的位置，进入解开的密室，就可以触发剧情。

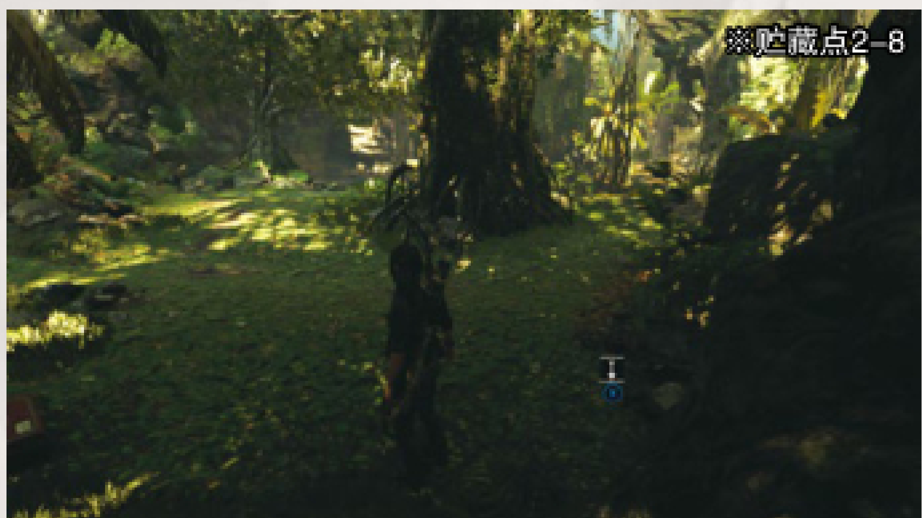

※文献3-3

双子受封之地

●难点 / 收集提示

1. 这个主线任务的开头部分严格来说还是处于秘鲁丛林区域，所以收集品采用的编号仍然是延续“硬着陆”任务中的顺序。

2. 任务开始时的区域除了一些资源补给没有收集品，玩家们如果之前和美洲豹战斗时没有太多损耗，可以直接推进剧情。和约拿经过一个需要抬起木头通过的关口后，前进路上的左方有一个木头桥梁可以让玩家们回到之前的区域，回头去补那些因为没有攀爬斧而错过的地方，而且木头通往的区域处就有一个贮藏点（※ 贮藏点 2-8）和一个遗物（※ 遗物 2-7）。


※贮藏点2-8


※遗物2-7

3. 按照补全收集的路线，这里继续按照搜刮 / 开启之前场景当中收集品的路线提供建议。先回到之前拿到弓和小刀的区域，跑到之前通往下一个区域的绳索柱旁，朝西南方看，应该可以发现悬崖边沿有白漆，从这里通过需要攀爬斧的壁面一路向下走，再朝左边攀爬，会发现一个洞穴，里面放着一个征服者宝箱（※ 宝箱 2-1）和一个文献（※ 文献 2-9），不过宝箱现阶段仍然是开不了，只能先标记着。另外爬回去的过程比较麻烦，个人建议玩家自杀就好，读取检查点会后劳拉会返回绳索柱处。


※宝箱2-1


※文献2-9

4. 之后前往区域最北边那个之前因为没有攀爬斧而无法进入的古墓。进入古墓后会遇到一个需要钩斧跳跃的地方，但其实跳过去了也没用，会强行摔进下面的水里。通过游泳可以来到下层区域，在雕像谜题旁边就有一个壁画（※ 壁画 2-5）。

解谜的方法比较直观，玩家可以在附近找到一个能够通往雕像旁承重物的高台，跳上承重物增加重量，雕像就会被升起打开通道。之后进入神殿内部，潜游过被淹没的入口，沿着墙壁爬上二楼，正面会遇到一个壁画（※ 壁画 2-6），右转就会进入古墓的核心谜题区域。

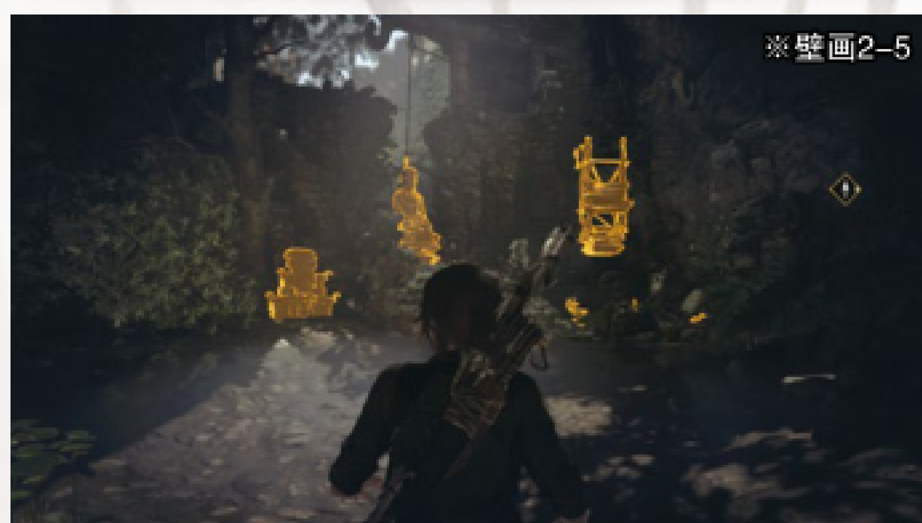
老习惯，解谜之前先收集，先找到一台后方有一个位于上空的雕像的车子，它旁边的柱子其实可以通过蹬墙跳爬上去，然后跳到场景当中左边的二楼平台，这里有一个文献（※ 文献 2-10）。之后可以开始去解谜了。

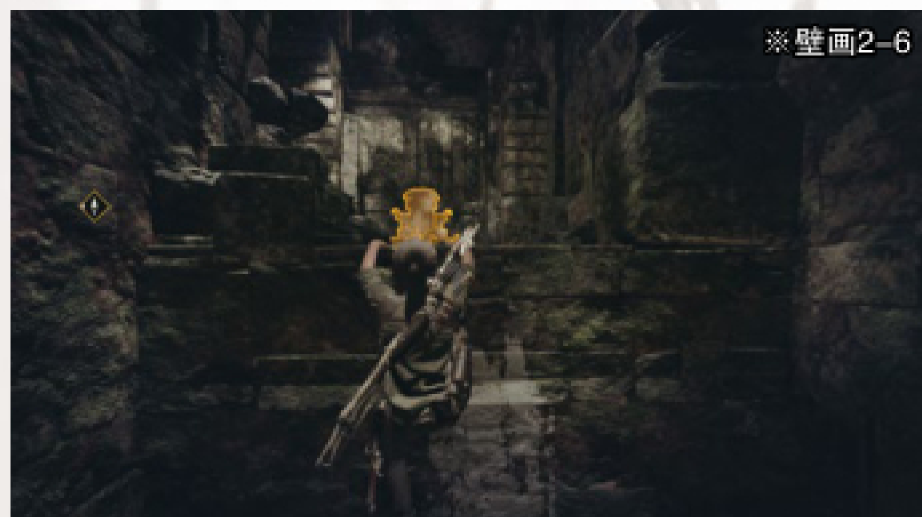
解谜的步骤是这样，先去中央倒下的梯子左边，把那个卡住承重物的车子往后拉一点，让承重物被解放出来。和其对应的左边雕像会落在地面上，来到中央梯子左边的绳索柱处，对着雕像上的绳索柱射箭，产生一条系绳。接着把之前拉后的车子往前推，直到顶住梯子无法前进为止，再把雕像前的那一台车子推到之前左边承重物被另一台车子固定住的位置。

按照之前的方法再次跳到二楼平台，现在承重物被升到了二楼的高度，跳上去把承重物往下压，雕像会升起，顺便把梯子拉升到和地面成 45 度的形状。现在之前顶住梯子的小车又可以继续往前推了，把它推到能够卡住承重物的位置，然后跑到中央的梯子右边，把绳索柱和右边雕像上的绳索柱连起来。

玩家现在可以跳回进入解谜区域时的那个平台上，面朝中央的大雕像，然后往右看，会看到一个可以攀爬到场景右边二楼的口子，爬上去。二楼挡路的木头是用于离开解谜区域的，先不用理会，往左边走，会看到右边的小房间里有一个文献（※ 文献 2-11），拿走后回头跳上场景右边的承重物，让其落到下方被车子固定住，而随之上升的雕像会把梯子拉到正确的位置。现在玩家就可以通过梯子来到大雕像上方的平台，并跳到后面的另一个平台上开启祭坛获取奖励：技能“凯门鳞之心”。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代


※壁画2-5


※壁画2-6


※文献2-10

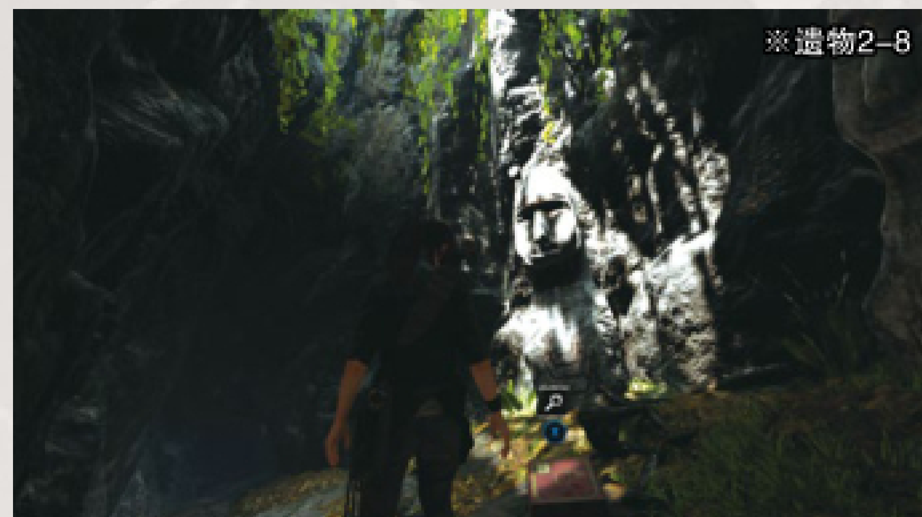

※文献2-11

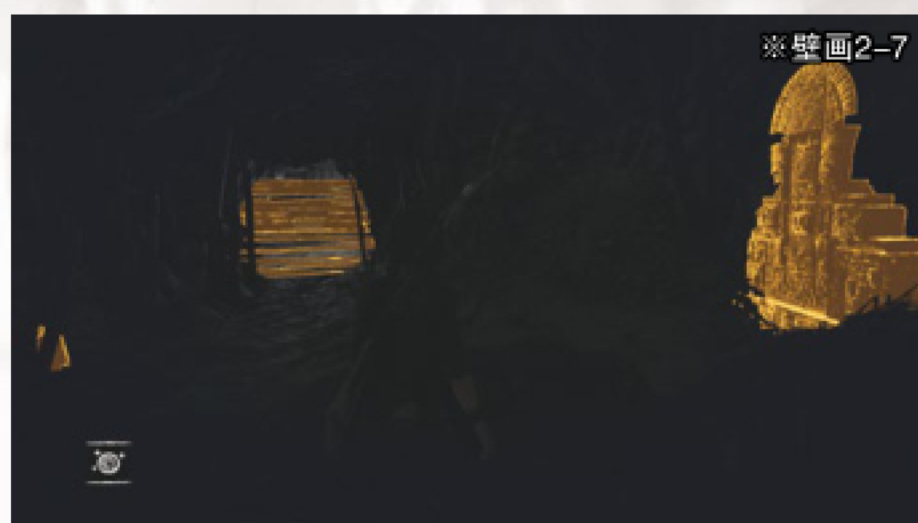
5. 最后前往地图最西边的墓穴，建议进入之前可以学一下技能“乌鸦之狡诈”，让生存本能视觉用红色标记出陷阱，提高探索时的安全系数。

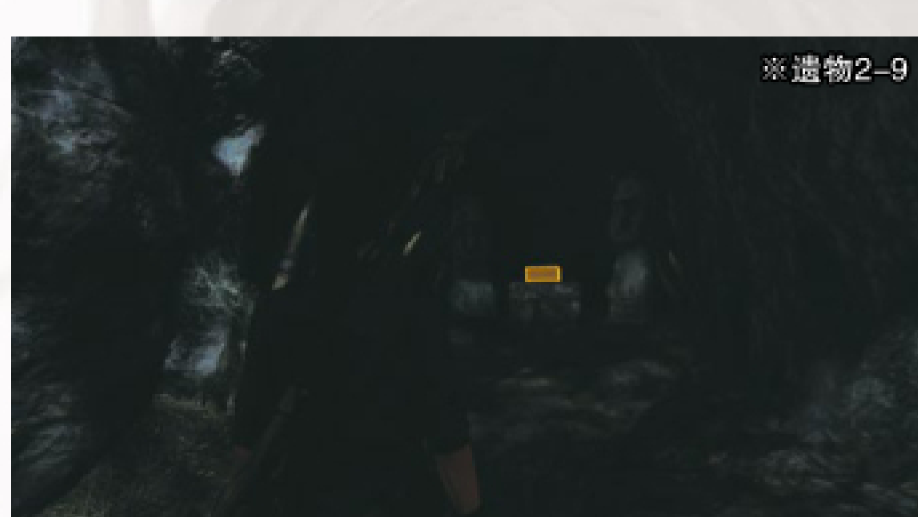
来到墓穴后挖开入口，进门就会遇到一个遗物（※ 遗物 2-8），然后前进没几步就可以碰到一个壁画（※ 壁画 2-7）。

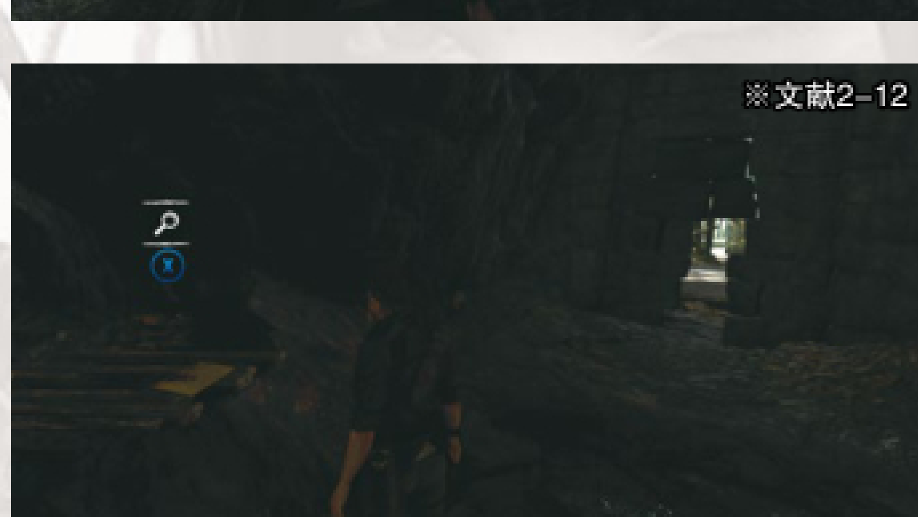
解决一个击打陷阱后，前进两步就可以看到一个遗物（※ 遗物 2-9），接着从入口处的右边沿着矮通道走，会来到一个走廊，两边各种一个开关，右边是回到墓穴入口的路，所以先走左边。

推动开关后，场景中央的棺材会被升到高处，从升起的柱子右边走，来到旁边平台的后方，会看到一个攀爬点，后面的考验内容基本上就是躲陷阱 + 攀爬，一路到顶后，先别急着开棺材，在棺材正对的地方有一个需要攀爬斧挖开的墙壁，里面有一个文献（※ 文献 2-12）。打开棺材拿取奖励后，跳上棺材后方的木架子，就可以一路快速降到底层，从走廊另一边推动开关离开即可。


※遗物2-8


※壁画2-7


※遗物2-9

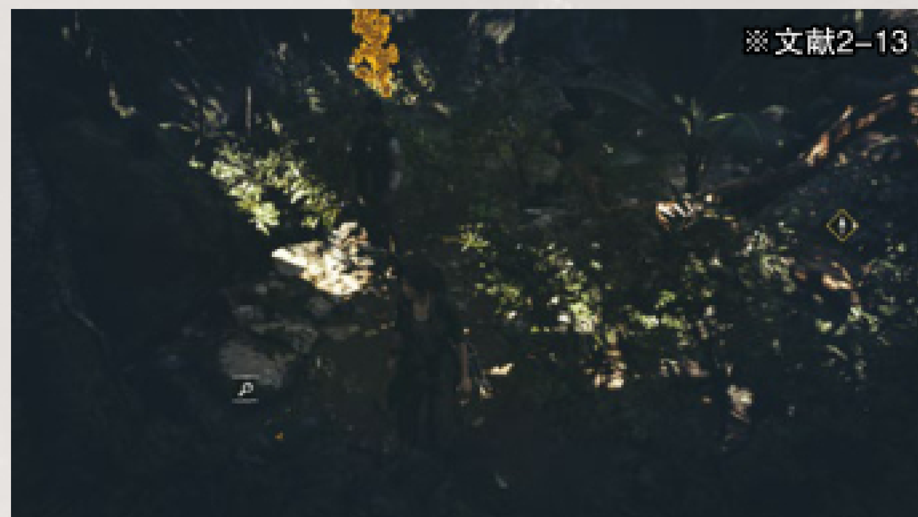

※文献2-12

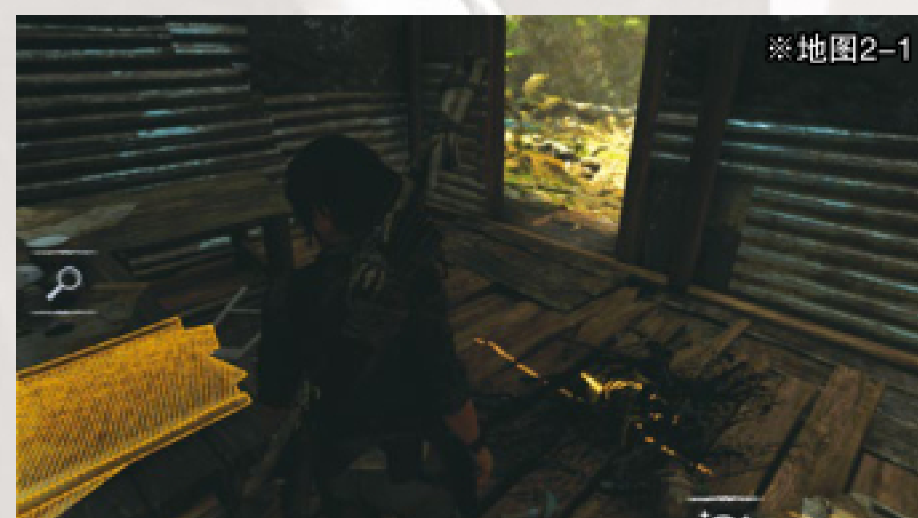
6. 前一条提到的墓穴外其实还有一个贮藏点（※ 贮藏点 2-9），想要到达其所在的平台，需要回到墓穴前的水池下方的区域，这个区域中央有一个之前已经收集了的文献所在的木箱，箱子正前方靠左有一颗大树，上面有可以给劳拉立足的树枝丫，跳上树枝丫，往地图西边看，就可以发现对应攀爬斧的墙面，从这里爬上去，往北边走，跳过一个用于借力的树枝之后，会落到一个滑坡上，在跳上去之前玩家要有个心理准备，得在劳拉落到滑坡最边缘之前的瞬间往左边跳，可以落在一个位于水池上的小平台处，贮藏点就在这里。


※贮藏点2-9

7. 现在玩家应该已经把秘鲁丛林的绝大部分收集拿下，除了不能开的征服者宝箱和一个尚未收集的文献（※ 文献 2-13），而后者就在主线继续推进的路上，离之前让玩家回到起始区域的木头不远。

接下来在跳过一个右侧有瀑布的间隙后，玩家会遇到一个老旧的房子，需要用攀爬斧撬开大门，里面放着考古学家地图（※ 地图 2-1），但如果之前大家有按照攻略的提示去收集，这时候地图本身应该已经毫无意义了，权当用来赚点经验值吧。


※文献2-13


※地图2-1

8. 从地图所在的房子不远处滑下去，就会进入战斗场景，并解锁劳拉给自己涂泥浆的操作。这里玩家可以尽量多尝试潜行，习惯游戏的机制。解决第一个敌人后，建议沿着墙壁走，然后从左方绕过堵住正门的装甲车，对一个挡在路上的敌人进行攀爬边沿暗杀，之后可以触发和约拿一起爬车底的剧情。

之后的潜行部分先不要急着出手，离玩家近的敌人会处于无法安全暗杀的状态，需要等后面的另外一个敌人走远后,玩家才可以出手。接着爬上高台，玩家就可以解锁步枪和手枪这两种武器了。

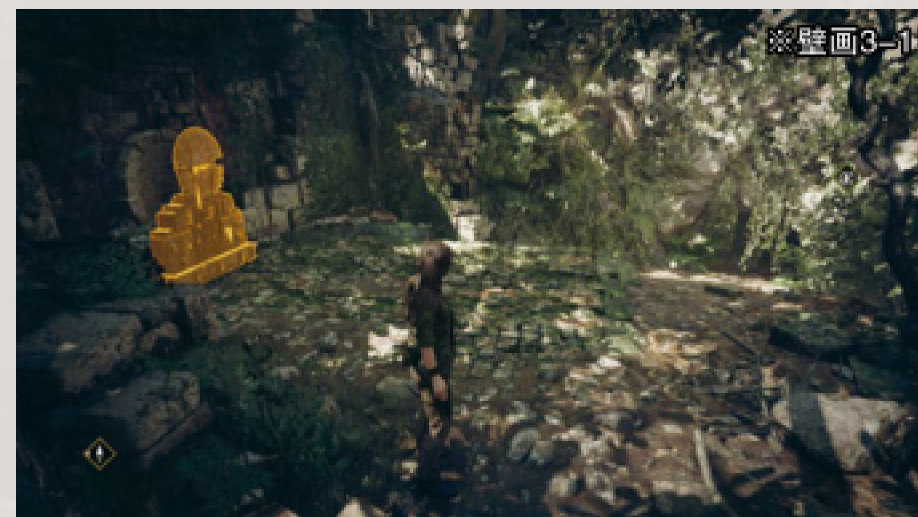


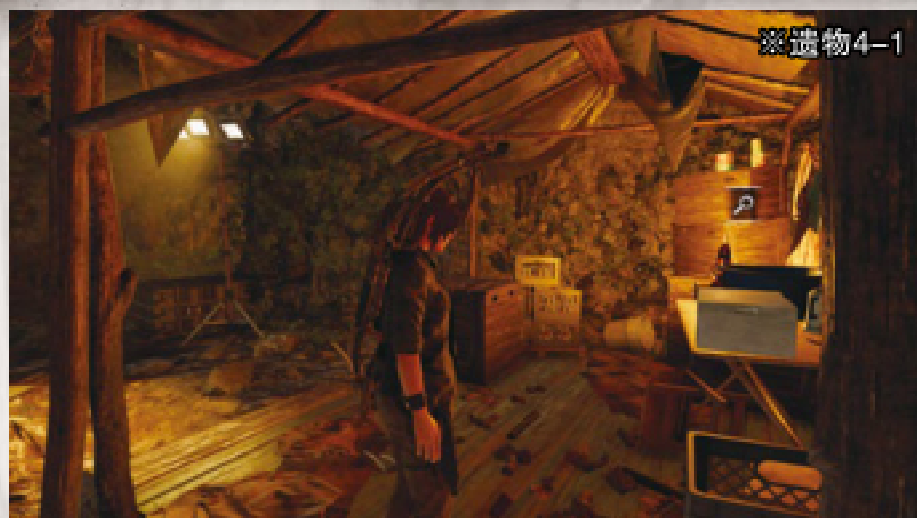
9. 等玩家进入到库阿克雅库这个城市后，一堆收集会扑面而来，不过大家不用特别担心，因为和城市当中的居民对话，会经常有机会得知某些收集品的所在之地，能够省下一些探索的功夫。

个人推荐大家先去找商人，如果玩家勤于收集又不怎么乱用物资，可能身上的很多物资都已经满了，大可以在商人处卖掉一些，用来充当强化自己的资金来源。

10. 个人建议玩家们先去城市中央区域，触发这里惟一的支线任务“入侵物种”，任务本身比较简单，就是先按照任务提示找几个对象谈话，然后前往挖掘点对付几个土匪，难度非常低，故事层面上也乏善可陈，但至少经验值奖励不错，现场也有不少物资，而且还会奖励一把手枪。任务达成后还可以解锁成就 / 奖杯“不速之客”。

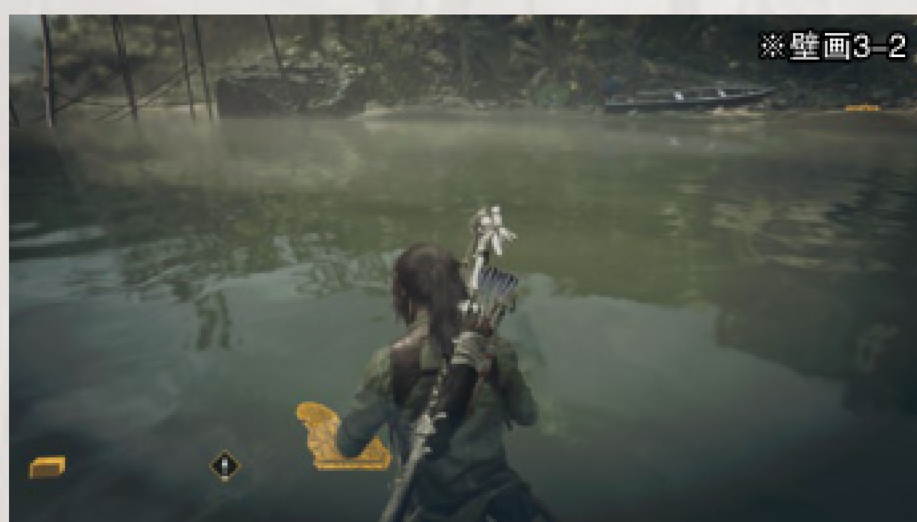
另外在前往任务地点路上，玩家会碰到一个壁画（※ 壁画 3-1），而在土匪们那需要撬门的老巢里，有一个遗物（※ 遗物 4-1）。


※壁画3-1

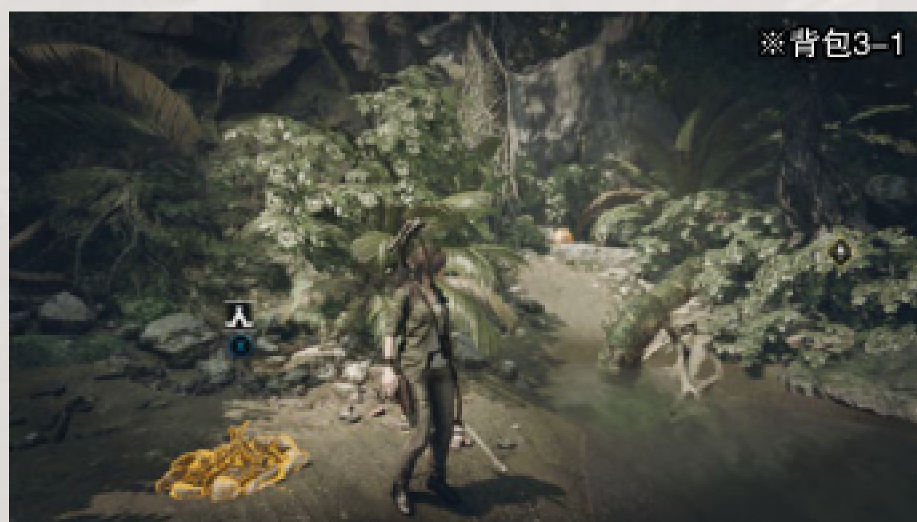

※遗物4-1

11. 搞定支线后，我们就可以开始清收集了，个人建议读者们先从城市场景的右侧开始，从酒馆处触发新的大本营，这个大本营旁边，也就是酒馆楼梯边上的蓝色油桶上，放着一个文献（※ 文献4-1）。接着我们直接下水，向着城市区域的东南方游，很快就可以看到水底下有一个壁画（※ 壁画 3-2）。壁画后方的一片浅滩，滩上那艘快艇的引擎附近有一个贮藏点（※ 贮藏点 3-1），快艇的船头附近则有一个大本营，而大本营的西南方还有一个探险家背包（※ 背包 3-1）。


※文献4-1


※壁画3-2

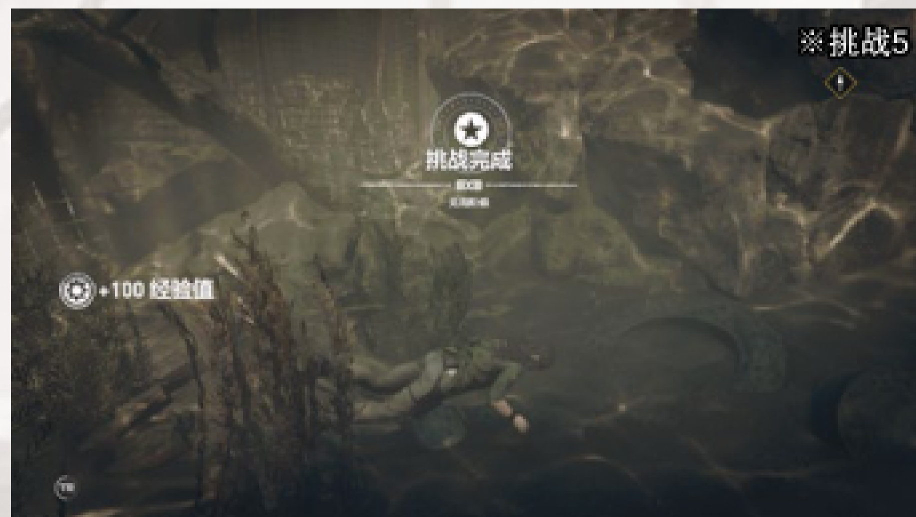

※贮藏点3-1


※背包3-1

12. 背包会揭示浅滩正上方的一些收集，从水下游过去吧，顺便可以采集水下的植物触发“无用阶级”挑战（※ 挑战 5），因为没有限定是哪些水下植物，大家随便采就好。注意在往被游之前可以光顾一下城市最东边房屋的水下部分，这里有一个遗物（※ 遗物 4-2）。

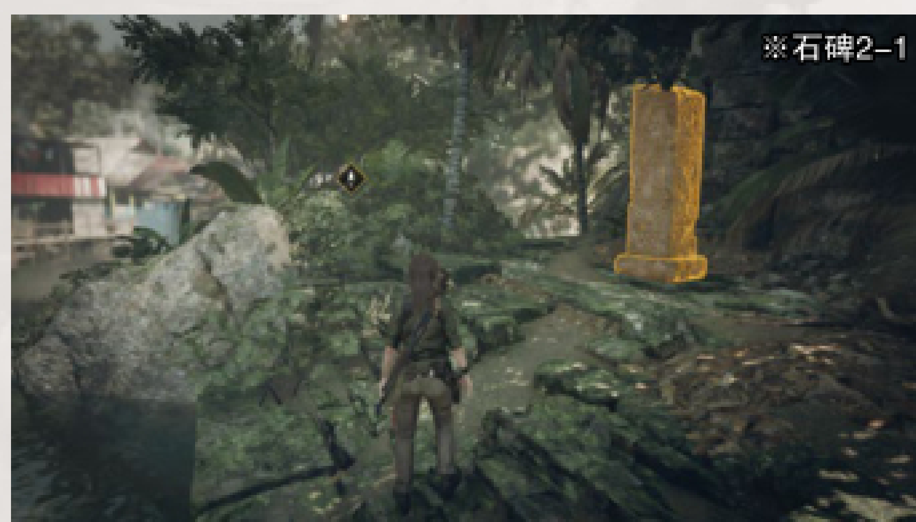
到达北岸后，爬上去并调查石碑（※ 石碑 2-1），玩家如果之前流程有跟着收集攻略走，语言等级是绝对够的，而谜底则是在更北方的区域解开，玩家暂时可以不理会，等一会儿收集的时候顺路过去。而看似距离和石碑很近的征服者宝箱（※ 宝箱 3-1）是在岩石下面，需要从石碑西边的水底下挖开障碍物进入里面打开，不过考虑到目前玩家们也开不了，也可以无视。

比较值得玩家关注的地方反而是石碑西方的那栋半沉的房屋，其正底下有一个贮藏点（※ 贮藏点 3-2）。而在这栋方正的正北方有另外一栋沉得没那么厉害的房子，里面放着非常重要的考古学家地图（※ 地图 3-1），可以揭开这个区域很大一部分收集的所在之处。

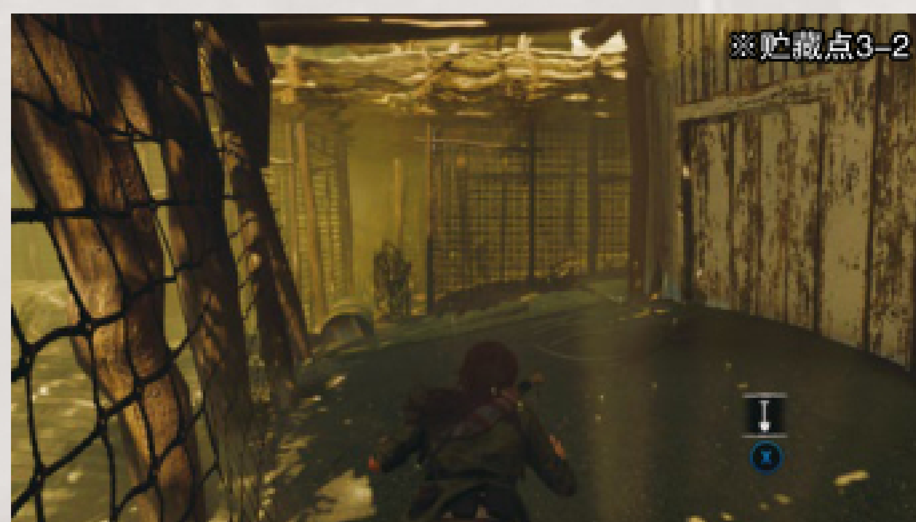


※挑战5


※遗物4-2


※石碑2-1


※宝箱3-1

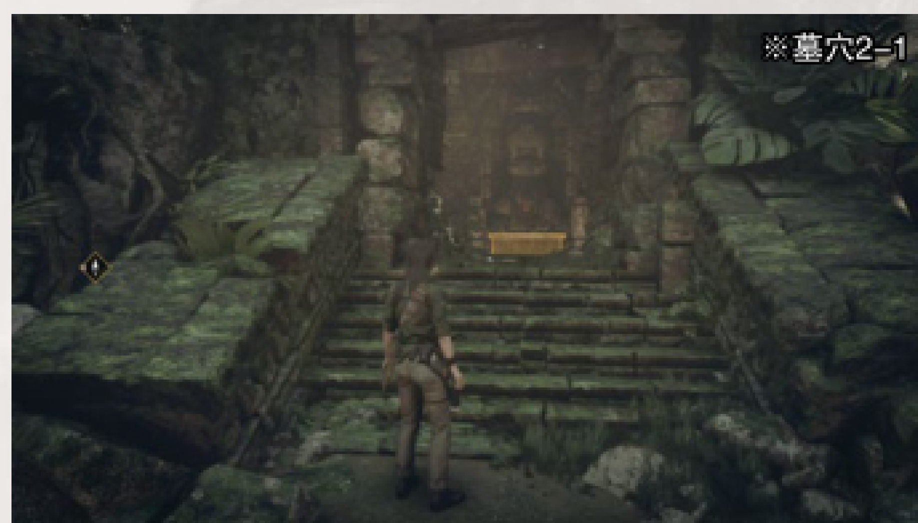

※贮藏点3-2

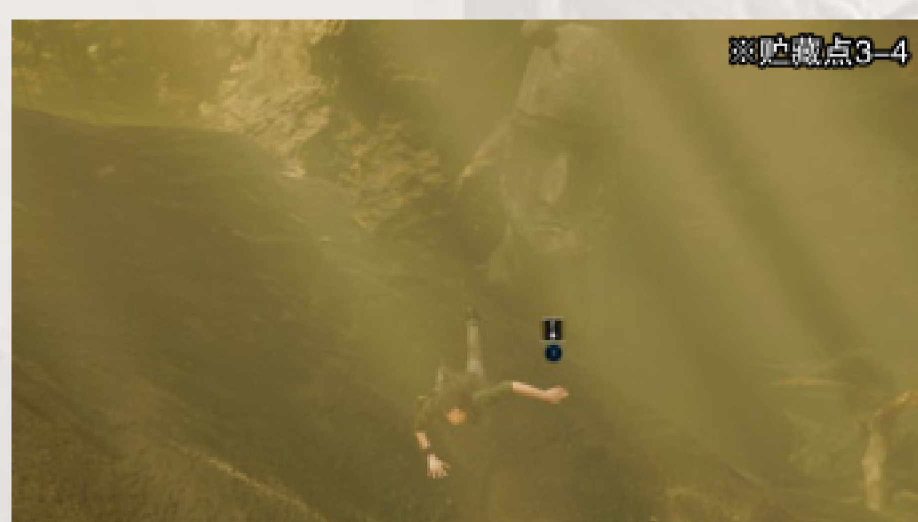

※地图3-1

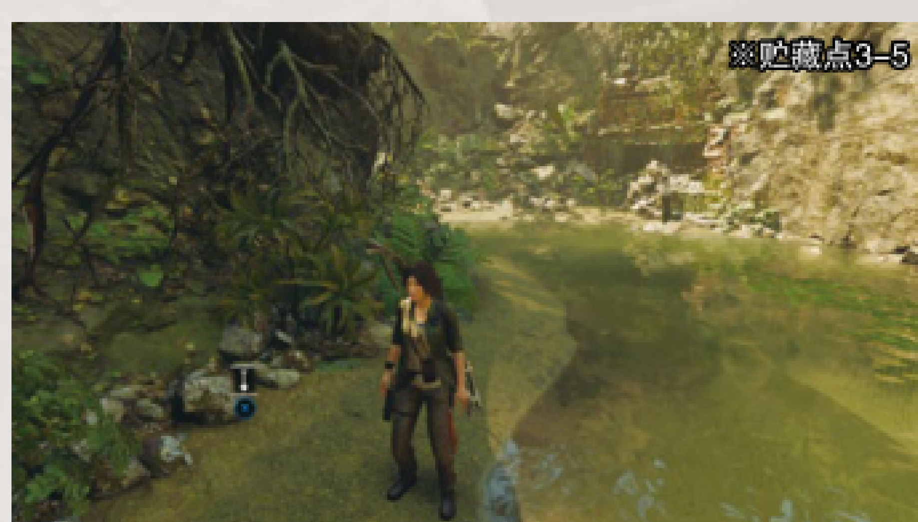
13. 回到半沉房屋处，沿着向东北方河道游，很快就会看到东方有一小片浅滩，走上去就会发现一个没有被背包标出的贮藏点（※ 贮藏点 3-3）。继续往东北游，这时水面上看似没有路，但水下有，钻过一个隙缝，就可以来到城市最东边的水域。这里的最东尽头有一个墓穴（※ 墓穴 2-1），不过大家可以先在钻出隙缝后朝右边观察，应该可以看到一个水底下的巨人雕像，而其前方的贮藏点（※ 贮藏点 3-4）就是石碑谜题中的谜底所在地，同时在这个区域的东北方还有一个被探险家背包“剧透”的贮藏点（※ 贮藏点 3-5）。

相比起来墓穴本身玩家反倒暂时无法理会，因为其正门被需要霰弹枪破坏的障碍物封住了，需要获得霰弹枪后再回来探索，不过这个墓穴超没意思，打破门后就是一个棺材，没有任何谜题，大家不必抱太大期待。


※贮藏点3-3


※墓穴2-1

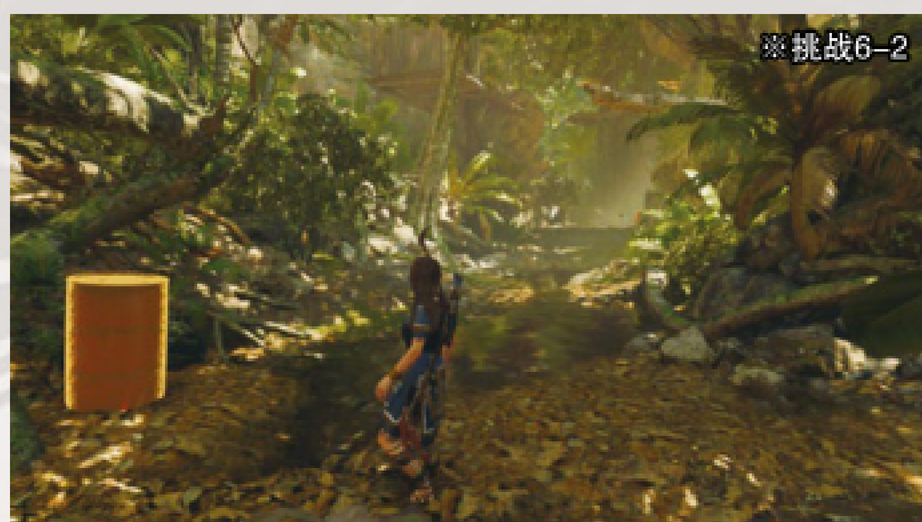

※贮藏点3-4


※贮藏点3-5

14. 按照安排玩家可以继续往北走，但可以顺路收集一下就在墓穴区域北方出口旁边的壁画（※ 壁画 3-3），之后再往西走一点，可以激活一个大本营。这里玩家可以看到不少油桶，直接用攻击将其引爆，就可以触发挑战“简单暴力”（※ 挑战 6）。第一个油桶位于大本营旁边，之后在西北方会碰到第二个，接着沿路往北边走，在一个有着几块蓝色铁栏的地方会看到第三个，接着走到北边的区域，在沿着场景边缘走到西边，进入北边的通道，在一个有高低差的地方往右下方看，会看到第四个油桶，最后回头往南直接走上通往库阿克雅库北面神庙处的路，应该在遇到大本营之前就会碰到最后一个油桶。之后玩家可以快速移动回之前的大本营处，继续拿其他收集。

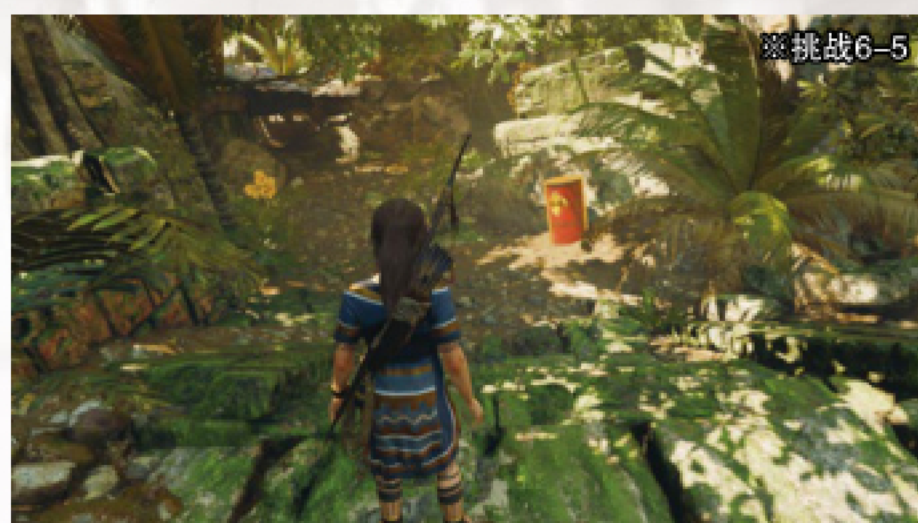

※壁画3-3


※挑战6-1


※挑战6-2

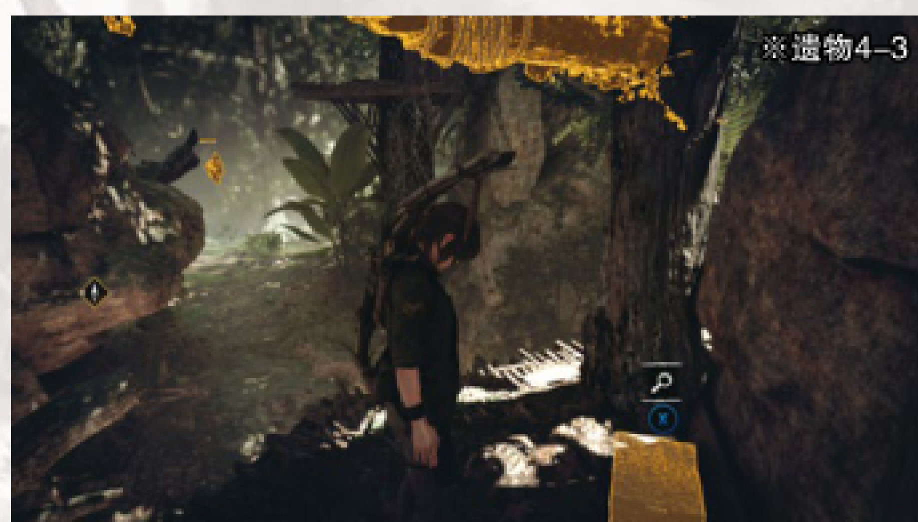

※挑战6-3

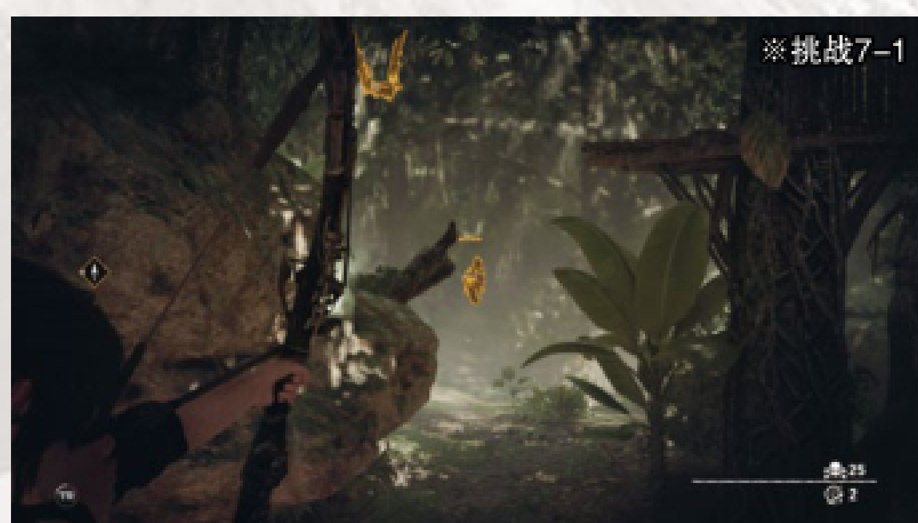

※挑战6-4


※挑战6-5

15. 回头继续从最东北边的路前进，可以沿着突出的木头跳上一个木平台，而在平台的东边另一个小平台上，放着一个遗物（※ 遗物 4-3）。

从遗物所在的平台朝北看，玩家不但可以通过绳索箭来到下一个更高的平台，而且能够看到一个挂在对面平台下方树桩上的挑战物品，对其射击可以触发挑战“为了真神”（※ 挑战 7-1），需要玩家射击 5 个图腾，目前射中的这个是第一个。

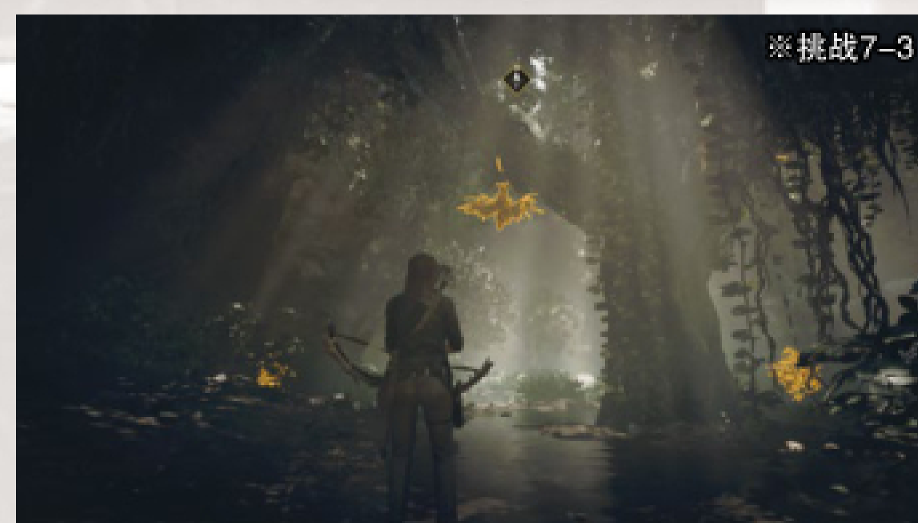

※遗物4-3


※挑战7-1

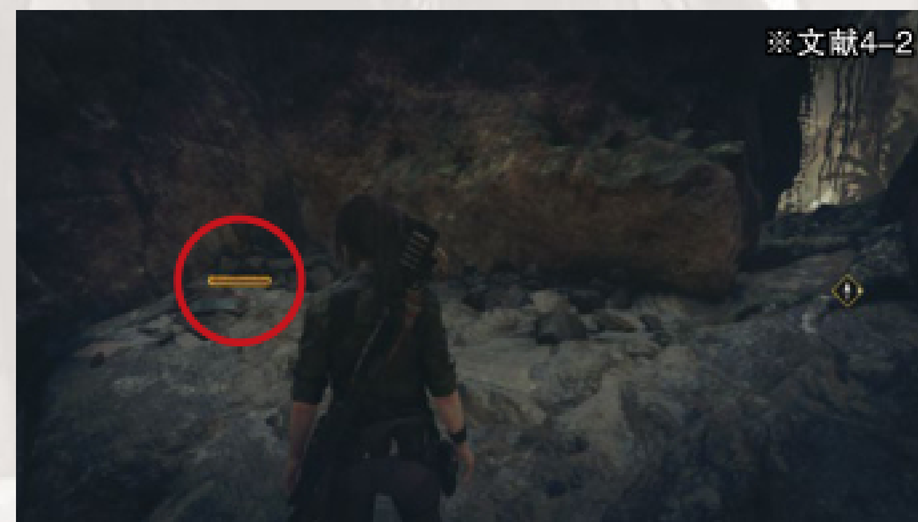
16. 玩家可以攀上之前提到那个更高的平台，然后向着东北边观察，能够看到另个一绳索桩，对其射击后可以创造直接滑到东北区域的系绳，落地后正前方的树上就挂着一个图腾（※ 挑战 7-2），而树的另一面还挂着一个（※ 挑战 7-3）。而在绳索柱正东方就有一个之前被背包剧透的贮藏点（※ 贮藏点 3-6）。这个区域正北边也有一个被背包剧透的文献（※ 文献 4-2），但是入口被铁皮挡住了，需要霰弹枪才能处理，所以暂时可以不用理会。

接着继续向东北方挺进，在一个有水豚尸体和黄色骷髅头的拐弯处，树上挂着一个图腾（※ 挑战 7-4），再往前一点，一个画着涂鸦的巨石旁边的枯树上，挂着最后一个图腾（※ 挑战 7-5）。

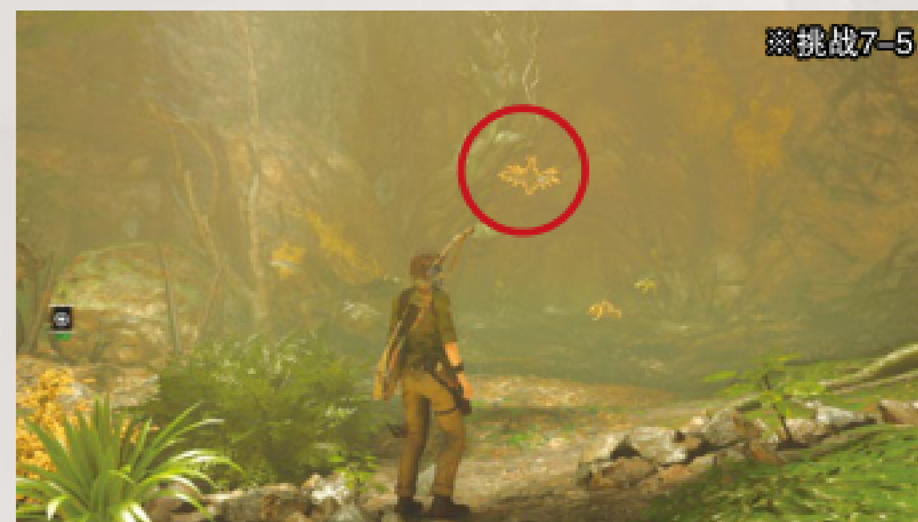

※挑战7-2


※挑战7-3


※贮藏点3-6


※文献4-2


※挑战7-4


※挑战7-5

17. 地图的最东北方是这个区域惟一的古墓（※ 古墓 2-1）的入口，进入内部后，先往左边走，可以找到一个探险家背包（※ 背包 3-2），之后从这条路通往的悬崖处直接跳下去，就可以落入水里，找到进入古墓的路。

进入解谜区域的路不太难走，但玩家遇到的敌人比较难缠，是擅长快速突进攻击和围攻的鬃狼——他们长得很像狐狸，但有两双大长腿。对付他们最好的武器是霰弹枪，但现阶段玩家并没有，所以建议用射速高的步枪代替，尽量保持移动的情况下对其进行扫射，而被扑咬后进入 QTE 时不要乱按，一旦按错就是被秒杀，保持镇定就可以幸存，毕竟它们也只有 4 只狼而已，还不是成群结队。

解决掉这些家伙并剥掉它们的皮后，记得调查一下场景当中的壁画（※ 壁画 3-4），再从场景惟一有绳索柱的地方向着远处火焰上方的另个一绳索柱射击，创造通道离开。

沿着绳索爬到新区域后，正面就放着一个文献（※ 文献 4-3）。文献后方有适用于攀爬斧的墙壁，爬上去后立刻往左后方看，通道尽头有一个文献（※ 文献 4-4）和一个贮藏点（※ 贮藏点 3-7）。正常道路上则有一个大本营可以激活，之后沿着路继续前行，就可以进入真正的解谜区域。

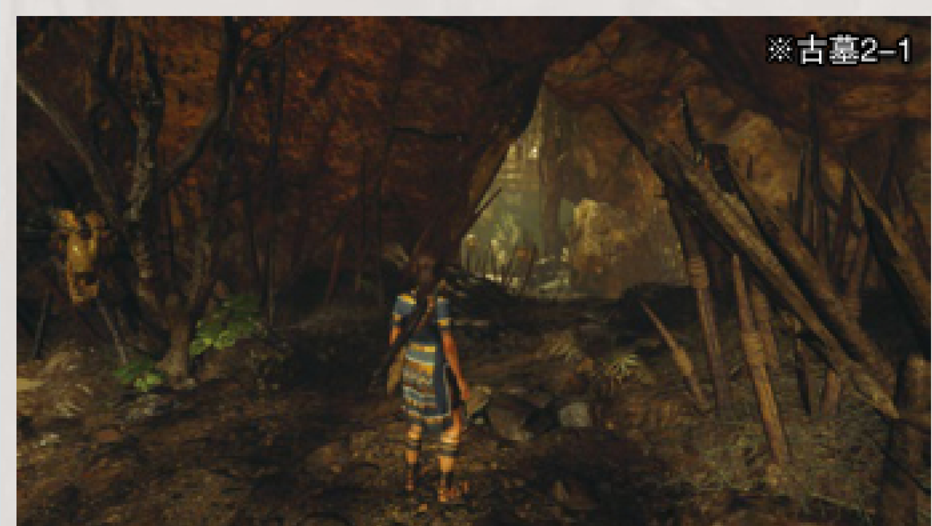
玩家可以先把入口面对的机关拉下，打开进风口，这样道路上拦着的摆锤会随着风力变化而摆动，玩家需要趁着它回到通道上时跳到其上面，然后在风力将其吹到最左边的平台时，趁机跳上平台。

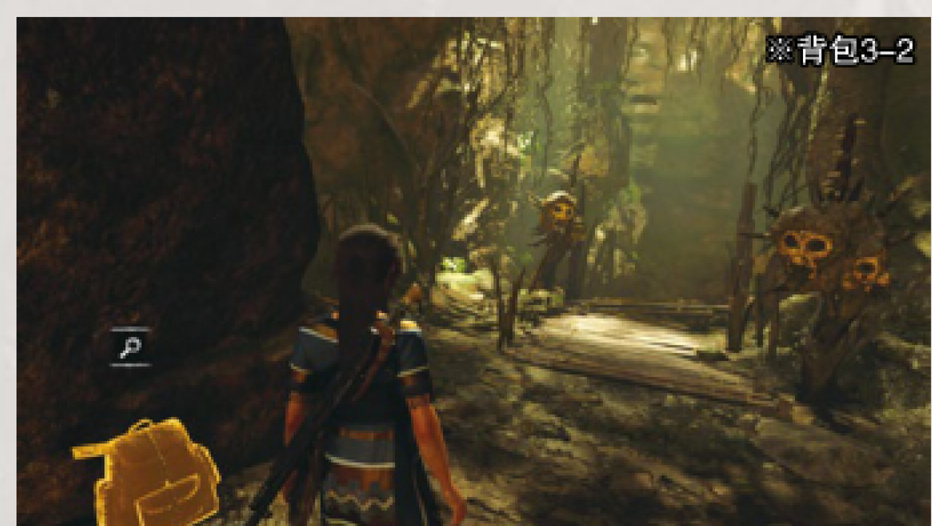
平台上有着第二个进风口开关，打开后，风会把之前拦在中央通道上的火吹熄，这时候玩家就可以通过开关旁边的木板跳回去中央通道。之后不要走中央的独木桥——风力太大，会摔死。通过中央通道右边的石头凸起，跳到右边的平台上，再往前方的平台上跳。

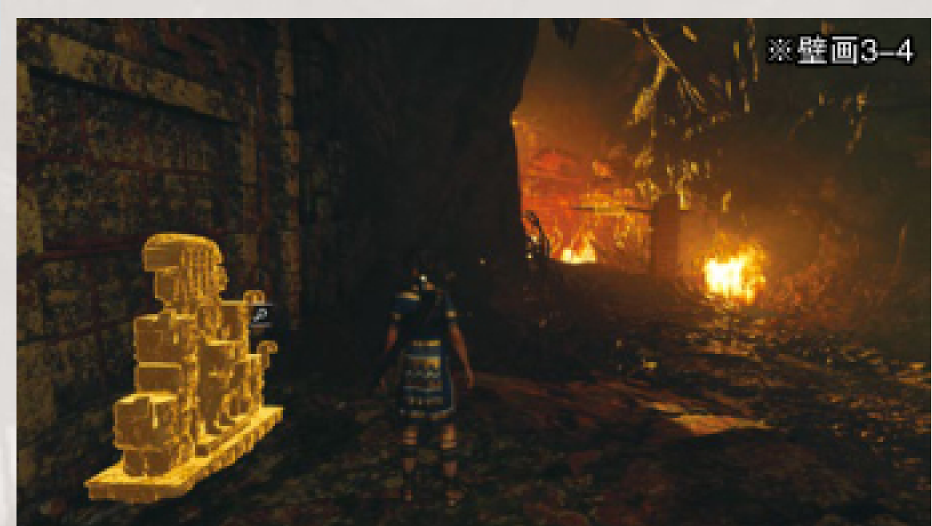
这时候玩家需要回过头瞄准第二个摆锤上方的绳索柱，趁着它被风吹起的时候射中柱子，将其往劳拉所在的方向拉动，它就会砸在中央通道前方的障碍上，清出道路。

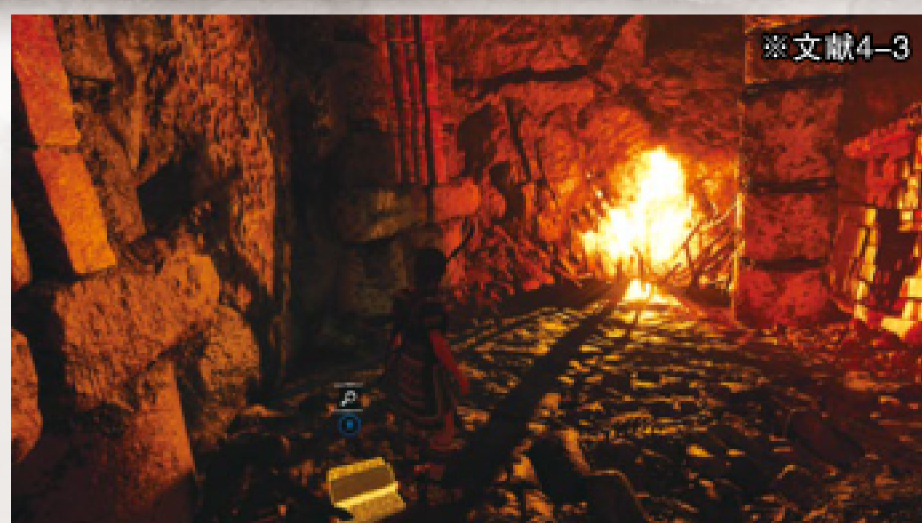
搞定后别急着去独木桥，风还在吹着呢，回到之前的平台上用开关把第二个进风口关上，走过独木桥，然后立刻跳去左边的平台处，不用拉开关，而是从开关旁边的墙壁上跳跃攀爬到卡在进风口的摆锤上，然后爬到更前方的平台。在这个平台上，站在摆锤下方的绳索柱旁，射击之前的第二个摆锤上的绳索柱，将它们连在一起，然后通过绳索爬回第三个开关所在的平台，并且一路走回第二个开关所在的平台，又一次打开进风口，等被风吹起的第二个摆锤拉掉第三个进风口上的摆锤后，再关上进风口。

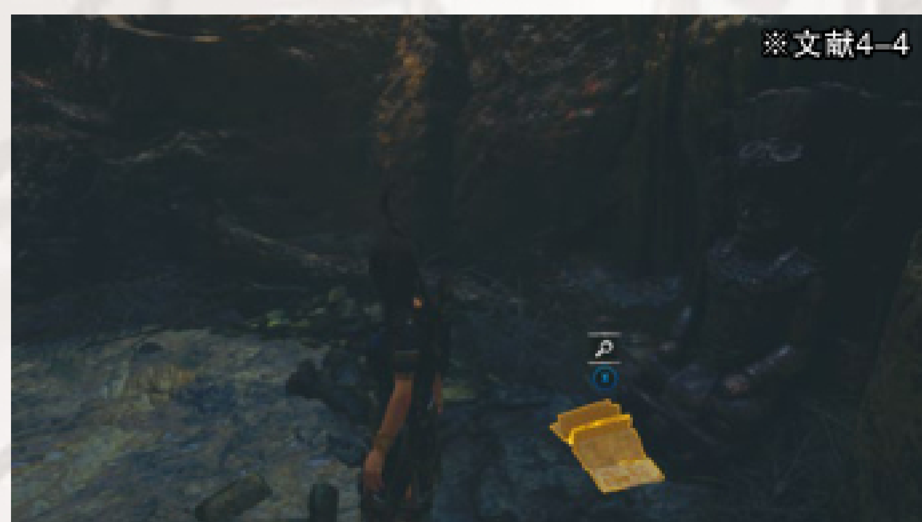
现在玩家可以去第三个开关处打开进风口，吹息中央通道上最后一道拦路的火焰，然后再关上。之后玩家就可以从容去调查古墓的最终奖励：技能“乌拉坎斗篷”了。

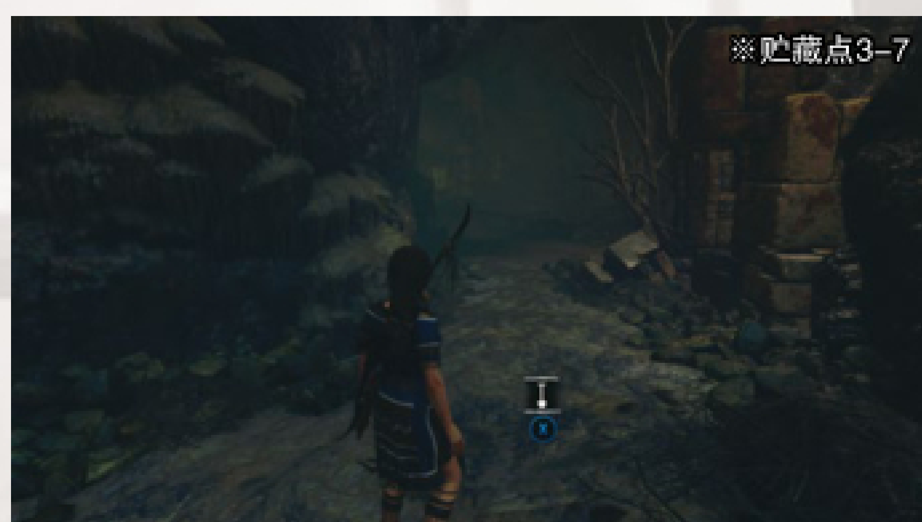

※古墓2-1


※背包3-2


※壁画3-4

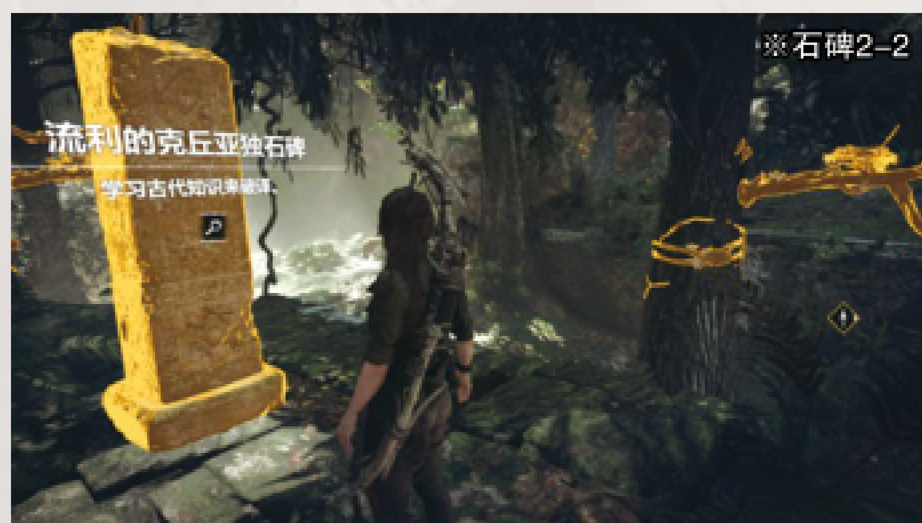

※文献4-3


※文献4-4

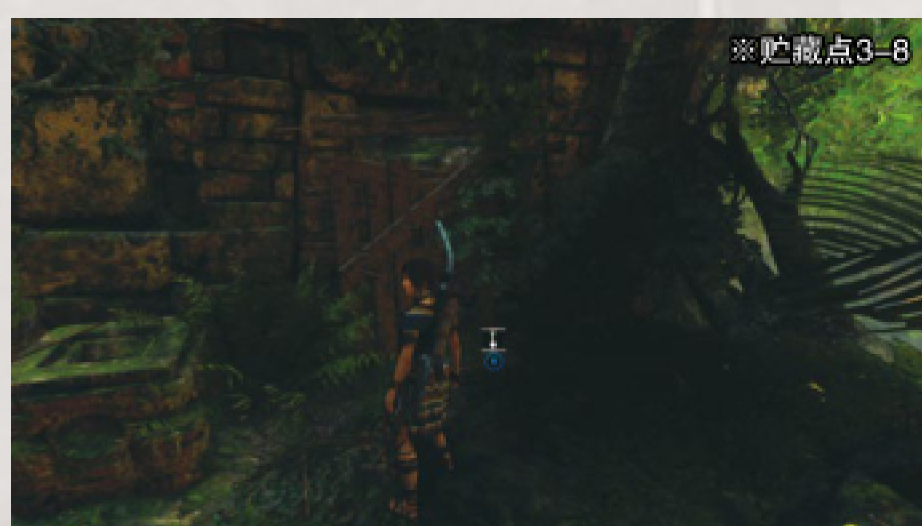

※贮藏点3-7

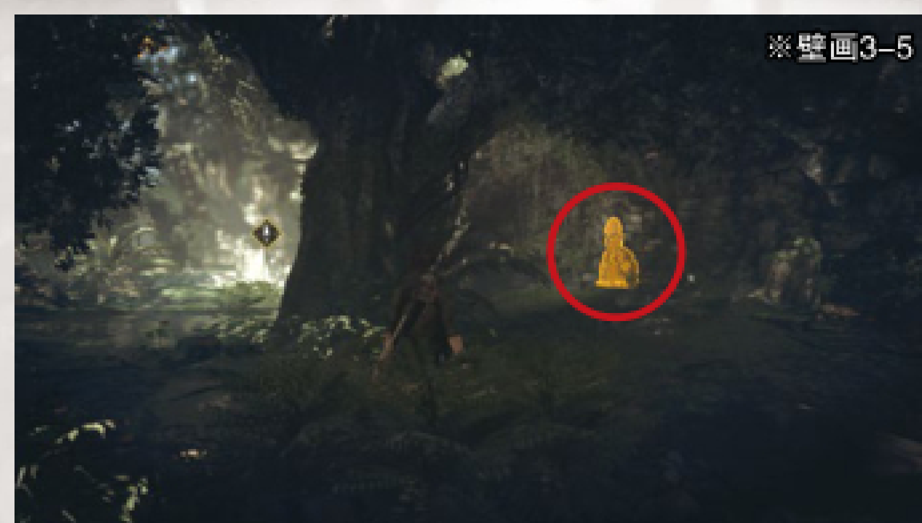
18. 脱离古墓后，玩家可以朝着西边进发，这里有一个石碑（※ 石碑 2-2），但以玩家目前的语言水平可能无法破译，需要等回头收集了足够的遗物后再来处理，谜底（※ 贮藏点 3-8）就在前文提到的“贮藏点 3-6”东北方，一扇插满了长矛的门前。而不远处的西北方有一个壁画（※ 壁画 3-5），记得不要错过。更西面还有一个被背包“剧透”的贮藏点（※ 贮藏点 3-9）。

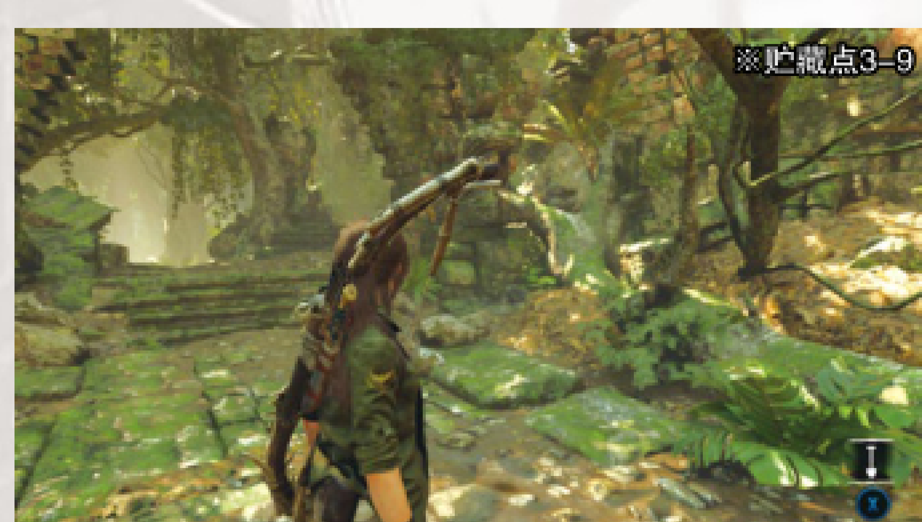
西面继续走就会遇到主线的任务地点印加神庙，但建议各位玩家先不要进去，可以继续沿着西边走，这次直接进入市区，开始搜刮小镇上的收集品。注意商店和神庙之间的区域里还有一个壁画（※ 壁画 3-6），而神庙左方道路进入小镇处，一栋有着红蓝色栏杆的房子里有一个文献（※ 文献 4-5），然后在商店西南方高台的木桌上也放着一个文献（※ 文献 4-6）。

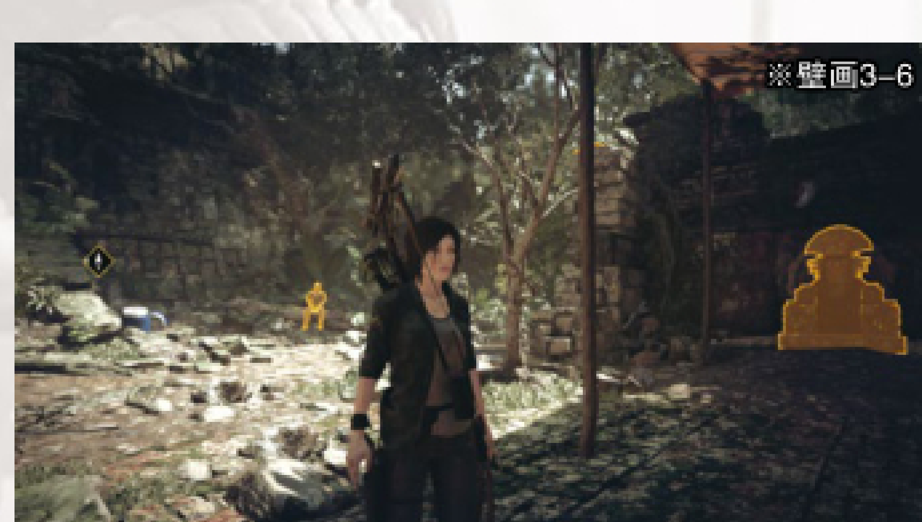


※石碑2-2


※贮藏点3-8


※壁画3-5


※贮藏点3-9

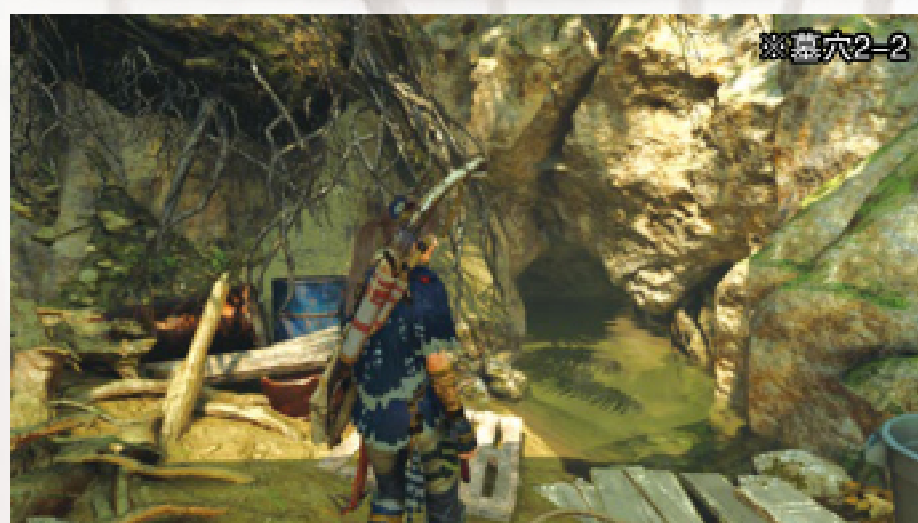

※壁画3-6

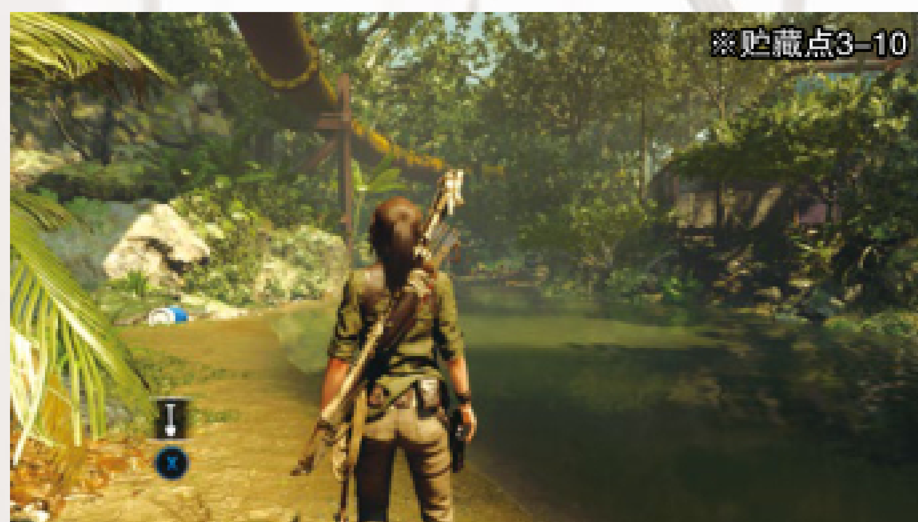

※文献4-5


※文献4-6

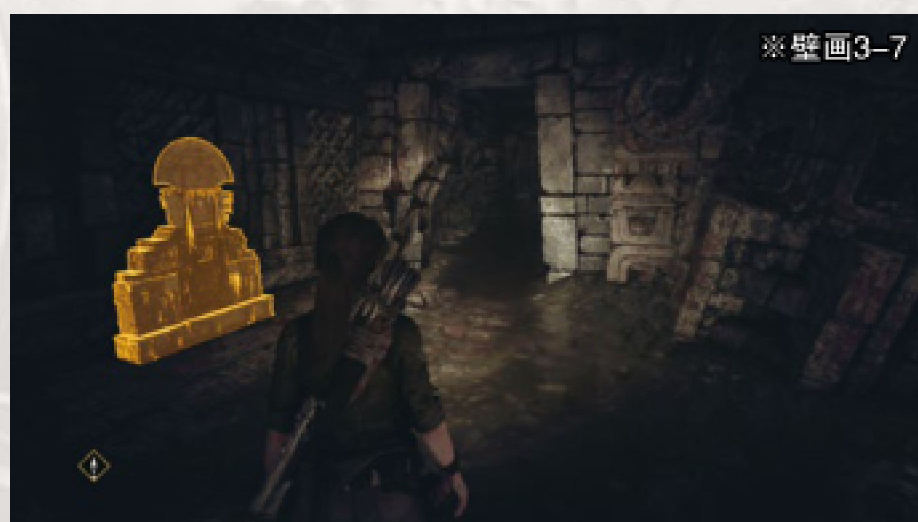
19. 完成商店附近的收集后，沿着城镇的西边走，避过之前已经去过的通往支线任务地点的那条小路，从下面有水的地方走，可以一路走到村庄西南边的墓穴（※ 墓穴 2-2）前，墓穴东边有一个贮藏点（※ 贮藏点 3-10），记得先挖掉，再进去墓穴探险。

墓穴内部不算太复杂，遇到拦路的路障后可以使用燃烧箭矢烧掉，之后进入墓穴内部时立刻往左看，可以看到一张考古学家地图（※ 地图 3-2），再走两步还会遇到一张壁画（※ 壁画 3-7），接下来有一段惊险的滑坡情节，不过还算是比较好躲，只要最后记得在滑坡结束前的一刻跳起并投掷钩斧就好。再往前走就是墓穴当中的棺材了。拿完装备后玩家可以原路返回，因为跳回去时的墙壁上是有能够用攀爬斧攀登的墙壁的。


※墓穴2-2

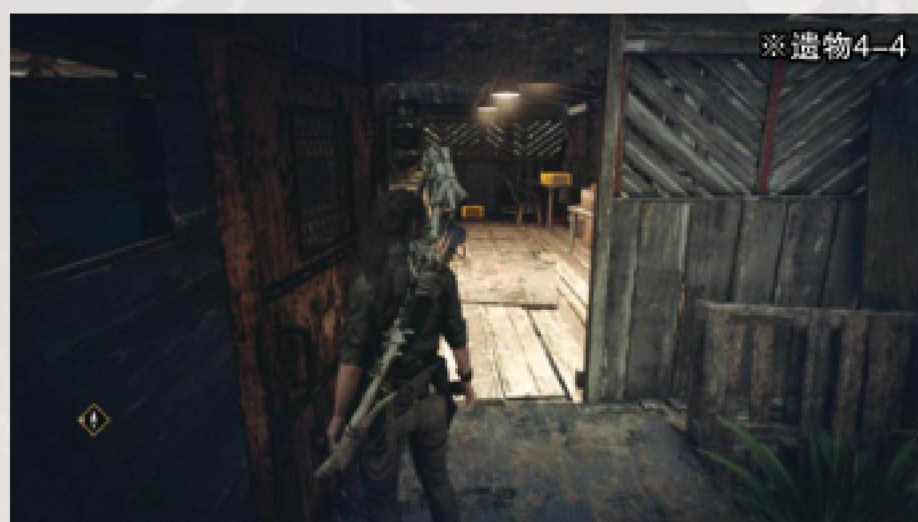

※贮藏点3-10


※地图3-2


※壁画3-7

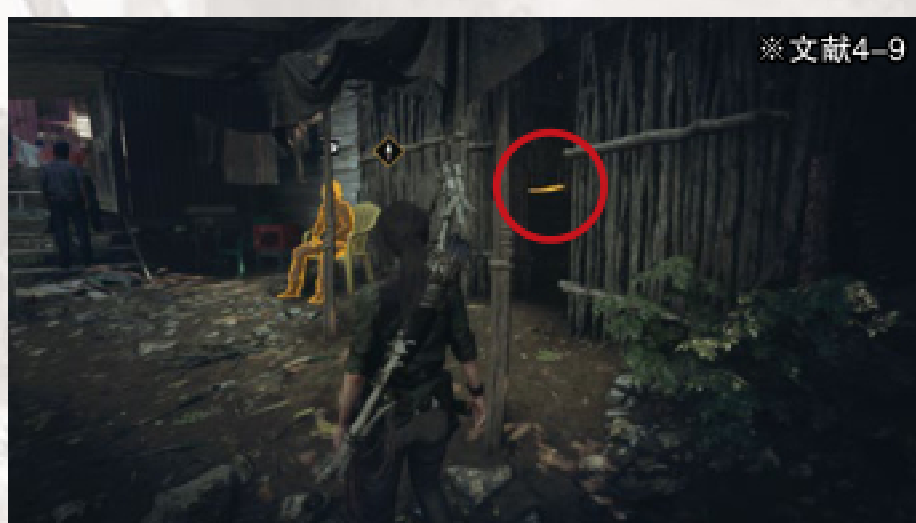
20. 完成墓穴探险后，建议从其所在区域的北面离开，进入小镇后立刻右转，绕到最靠近西南面的大建筑后方，会发现这个屋子有一个能够被撬开的后门。打开门后，可以在里面的房间找到一个遗物（※遗物 4-4）。

接下来小镇中央的两个文献（※ 文献 4-7、※文献 4-8）相信都已经被之前墓穴里的地图剧透了，玩家们可以赶紧去拿。但之后还有一个藏得比较深的文献，位于小镇东北面的内部建筑群里，一栋面前坐着一个能对话的老太太的木屋，里面放着一个文献（※ 文献 4-9）。至此，玩家已经把小镇附近能够收集到的物品全部都拿到手了，剩下的内容，则需要推进剧情后，在更北面的区域当中获得。


※遗物4-4


※文献4-7


※文献4-8


※文献4-9



生命通道

●难点 / 收集提示

1. 玩家现在可以前往印加神庙推进剧情，在看完剧情后先不要急着走，回头走进神庙，能够发现两条通往下面的楼梯，都是汇聚在一个地点：一张壁画（※ 壁画 3-8）前。调查完壁画后玩家可以原路返回推进剧情，记得一开始跳进的那个湖里水底下还有一个贮藏点（※ 贮藏点 3-11）

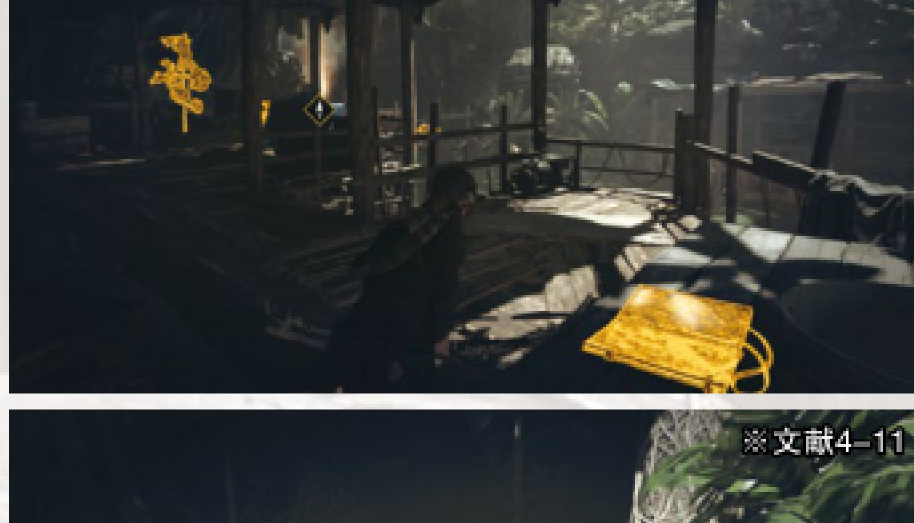
一开始玩家需要面对水中暗杀的阶段，总体而言难度不高，但后期部分敌人的站位让劳拉难以达成安全暗杀，建议看杀得差不多就直接从最远处的码头登陆然后用弓箭远程狙杀或用枪突掉算了。

这里的第二个码头正下方水底有一个（※ 贮藏点 3-12），而在码头最左边的棚屋南方，桌子上放着一个文献（※ 文献 4-10）。继续往前推进一小段路，玩家会激活一个大本营，而在大本营附近的一个黑色箱子上，放着一个文献（※ 文献 4-11），之后往前走两步，在一个有泥坑的地方，旁边一辆军用卡车后面堆放的箱子上放着一个文献（※ 文献 4-12）。

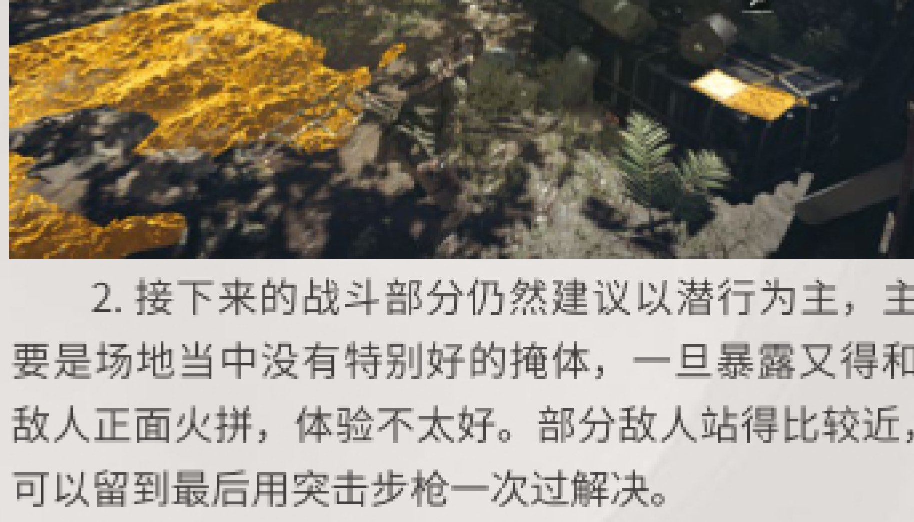

※壁画3-8


※贮藏点3-11


※贮藏点3-12

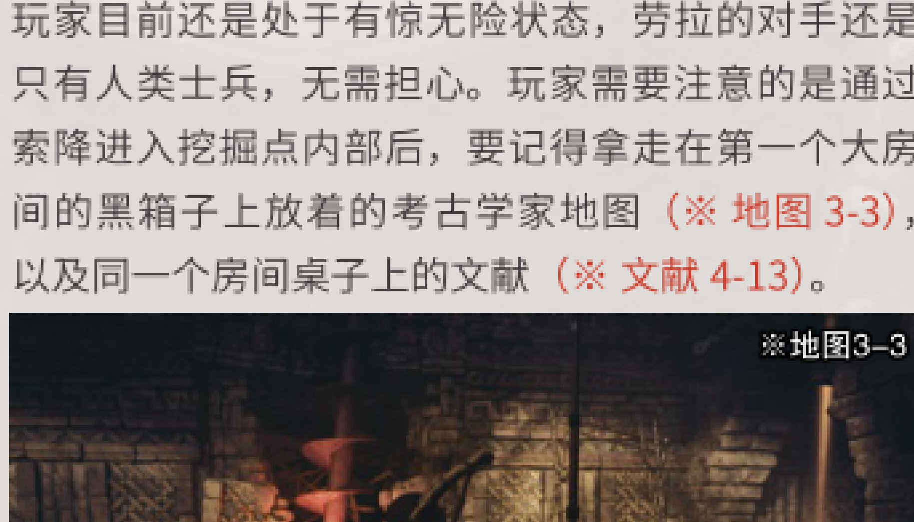

※文献4-10


※文献4-11

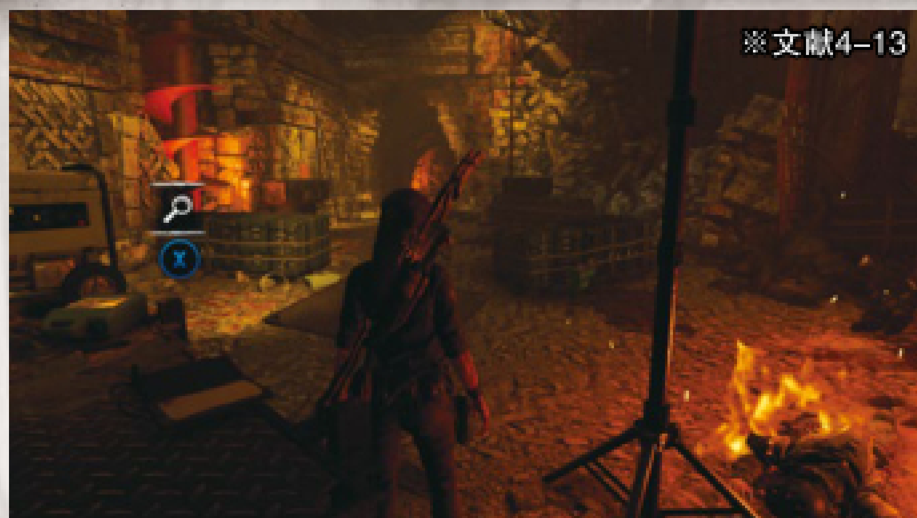

※文献4-12

2. 接下来的战斗部分仍然建议以潜行为主，主要是场地当中没有特别好的掩体，一旦暴露又得和敌人正面火拼，体验不太好。部分敌人站得比较近，可以留到最后用突击步枪一次过解决。

至于后面主线里面的恐怖元素纯粹是吓人用的，玩家目前还是处于有惊无险状态，劳拉的对手还是只有人类士兵，无需担心。玩家需要注意的是通过索降进入挖掘点内部后，要记得拿走在第一个大房间的黑箱子上放着的考古学家地图（※ 地图 3-3），以及同一个房间桌子上的文献（※ 文献 4-13）。


※地图3-3




※文献4-13

3. 走出有老鼠“带路”的矮通道后，立刻看向左边，应该可以看到一张壁画（※ 壁画 3-9）。右边走下去就是这个主线里的一个主要的解谜，其实方法也比较简单，大门旁边的两个柱子正面的数字需要转对，才可以去按下大门中央的按钮，错误的话地面就会逐渐收起，劳拉来不及逃命就会摔死。

解谜的过程不难，平台两边各有一个小门，里面有着解谜的提示。首先，把左边的开关往右转一下，把柱子低层的正面图案和小门上右边的图案对应起来，这样会出现一条通道让玩家能够前往左边的小门，右边的门也如法炮制。

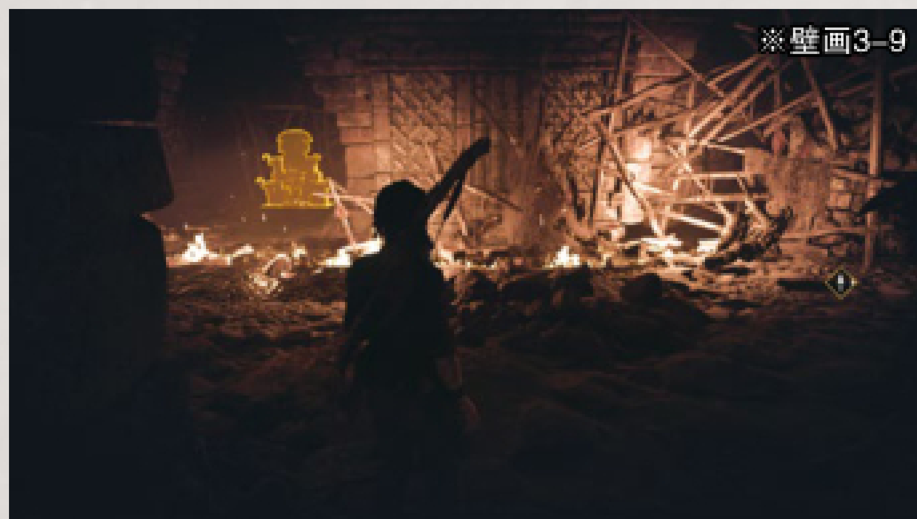
然后对比两扇小门里面空间中的图案，各有一些缺失，但可以互补，而此时中央大门旁的两个柱子会出现第三层，玩家依然是要把正确的图案转到柱子的正面。

此时左边的正确图案是左转两遍，右边的则是右转一遍。确定图案正确后，进入中央大门按下门上的开关，没有错的话地板不会收起，而是会显示出后面的另一扇门。

回到大门前，两个柱子开始升起第四层，这次左边是右转两遍，右边则是左转一遍。然后再跑去按中央通道处的大门，大门打开后，现出了最后一道门。

玩家手头的提示用完了，两边小门后的图案都没有显示出现在柱子露出的第五层应该对应什么图案，这时候玩家需要听清楚约拿和劳拉的对话，等劳拉提示玩家查看照片时，立刻按下 VIEW 键 / 触控板来查看。

根据提示，左边柱子的图案是需要左转一下，右边的柱子则是右转两下，成功后会响起特定的音效，之后就去调查大门离开这个区域吧。


※壁画3-9



4. 进入大门后的房间时先左右观察一下，右边有一张壁画（※ 壁画 3-10），左边则是一个文献（※ 文献 4-14）和一个石碑（※ 石碑 2-3）。石碑的谜题非常好猜，指的是房间三个神兽雕像里的惟一既有尖牙又有脚的，那就是位于南方的美洲豹雕像（蛇有牙没有脚，鹰有脚没有牙），对应谜底的贮藏点（※ 贮藏点 3-13）就在雕像的背后。


※壁画3-10


※文献4-14、※石碑2-3


※贮藏点3-13

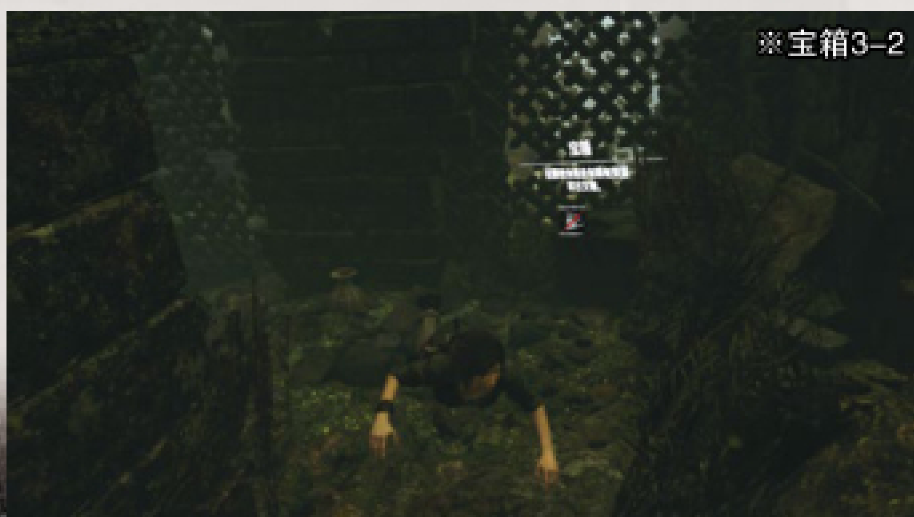
死亡通道

●难点 / 收集提示

1. 在大厅触发和艾比以及约拿的对话后，主线进入到新阶段，玩家需要继续推进，从大厅的缺口进入到一个新房间，可以解锁一个新技能。之后别急着走，祭坛后方的小房间里有一个文献（※ 文献 4-15）。


※文献4-15

2. 之后的水下潜行部分，玩家需要注意好自己的氧气量，以及用水草丛躲开食人鱼群，只要跟着有水草的地方走，一路上就是安全的。场景中南方的征服者宝箱（※ 宝箱 3-2）个人不建议大家去接触，毕竟开不了，但是场景北方的贮藏点（※ 贮藏点 3-14）是不应该错过的，而且附近没有食人鱼，玩家们只要小心看好路别错过就行。


※宝箱3-2


※贮藏点3-14

3. 返回地面后，记得遇到的第一个区域最东南方有一个文献（※ 文献 4-16），之后的战斗部分玩家可以学会使用技能“猎鹰之爪”的方式，但总体而言这个技能偏拖沓，不是特别好用，只建议在特殊情况下使用。

接着在碰到野人般的怪物袭击圣三一士兵的剧情后，玩家需要在这个区域对付剩下的圣三一士兵，但要记得先把袭击发生地点右边地上的文献（※ 文献 4-17）捡起来。这些士兵本身不难对付，就是量比较多，所以还是建议善用草丛和各种投掷物品来逐个击破。


※文献4-16


※文献4-17

4. 完成有大量士兵区域的战斗后，沿路往前走，在死了一堆圣三一士兵的区域可以获得一个文献（※ 文献 4-18）。至此，除了没法解读的一个石碑和两个解不开的征服者宝箱，库阿克雅库的绝大部分收集，都已经被我们收归囊中了。


※文献4-18

5. 进入神庙和约拿汇合就可以触发下一个主线，但笔者建议大家先去商人处修整一下，不然进入下一个主线之后就暂时无法回去小镇了。

隐秘之城的通道

●难点 / 收集提示

1. 这个部分一开始的游泳部分没什么难点，后面遇到的第一个试炼是蜘蛛试炼，正如其名称中动物所对应的特色，就是一个攀爬跳跃的阶段，没有

太值得一提的难点。

但是后面的猎鹰试炼就很有点儿以前《古墓丽影》系列”大型谜题的风范了，不过这里先提一下，试炼本身是有这个地区专属的收集的，所以看到进入试炼区域的攀爬点后先别急着上去，而是绕着右边的弯路一直走，很快就可以看到一张壁画（※ 壁画 4-1），旁边还有一个贮藏点（※ 贮藏点 4-1）。


※壁画4-1、※贮藏点4-1

2. 之后正式开始解谜，这个谜题的核心是爬到场景顶部的猎鹰雕像下方的大门处，不过过程较为复杂。

一开始先爬到雄鹰雕像最下方的平台处，然后沿着平台外的木梁爬到中央的柱子上，再往左边前进，通过对应攀爬斧的墙壁索降到最下方的平台。沿着这里的路，玩家可以攀爬到地图东北方的大平台上。

这里有一个随风在旋转的风力旋转柱，站在其旁边，瞄准场景中央的大柱子上的绳索柱，射箭，就可以让风力旋转柱把动力转送到大柱子上。这样一来最下层的大柱子部分就开始旋转起来，而柱子上有伸出的杆子，上面带有爬梯，我们可以跳上去。注意跳到梯子上后先不要急着往上爬，因为上面有障碍物，在旋转过程中它们会把站上杆子的劳拉顶下去，要看好时机才能爬上去。

注意其中一个障碍物就是劳拉爬去上一层的途径，低难度下会有白漆提示，但爬上去攀住障碍物第一层后别急着往上跳，因为第二层中央会有个让杆子通过的空隙，玩家如果跳的时机不对，会被从空隙中经过的杆子打下去摔死。

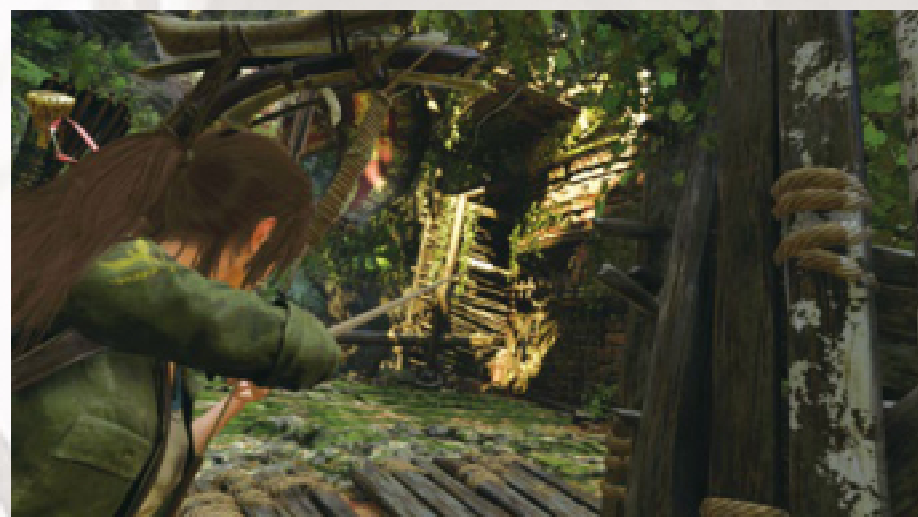
爬过两个障碍物后，可以沿着杆子回到之前呆过的雄鹰雕像下方平台。现在平台处的那个圆形的大木板会开始按一定的周期转动，而板子中央的石块竖着的时候就是一个梯子，玩家可以趁机爬到上一层的攀爬点处，然后往右爬来到一个新的平台上，并通过这里和连接在中央柱子上的木架一路爬到又一个地图东北方的平台处。注意途中需要经过一个有杆子不断碾过的矮通道，需要算好上一个杆子正好经过时的空档，立刻爬上去，然后沿着通道中央右边的缺口离开。

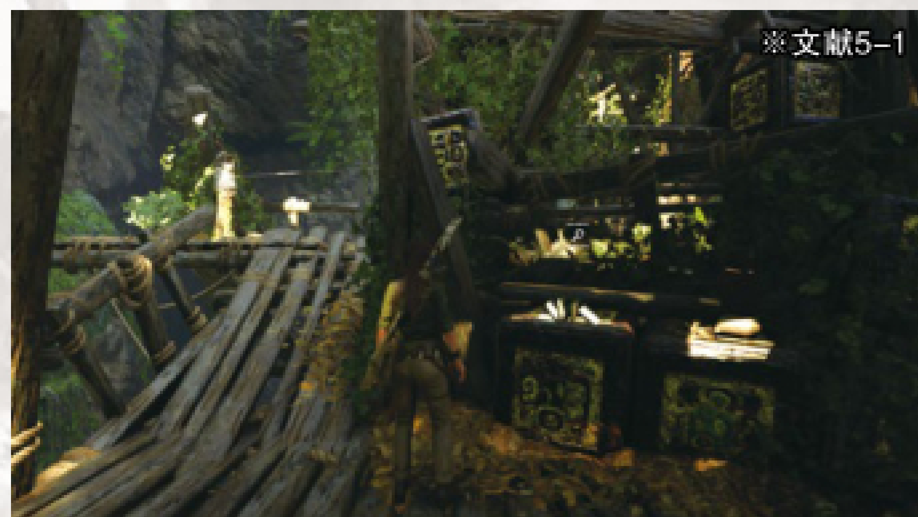
到达平台后会发现另外一个风力旋转柱，但是它面前通往中央区域的大门关上了，先朝大门旁边的绳索柱射击，把挡住大门开关的木板拉烂，接着再对开关上的绳索射箭，让大门打开，但很快会发现因为年久失修，开关无法固定住，门不久后会关上。

之后朝地图的东北方看，会发现风力旋转柱不远处有一个绳索柱，玩家需要先对着大门开关绳索射一箭，让大门开启，然后立刻跑到东北方的绳索柱处，再对大门开关上的绳索柱射箭，生成一条系绳，这样开关就会被固定住。

最后按照之前的套路，玩家需要站在风力旋转柱旁，对中央柱子射出绳索箭，把动力传输过去。之后先别急着走，在固定住大门开关的绳索柱旁边有一个往下走的通道，往里面走几步就可以看到放在桌上的一个文献（※ 文献 5-1）。

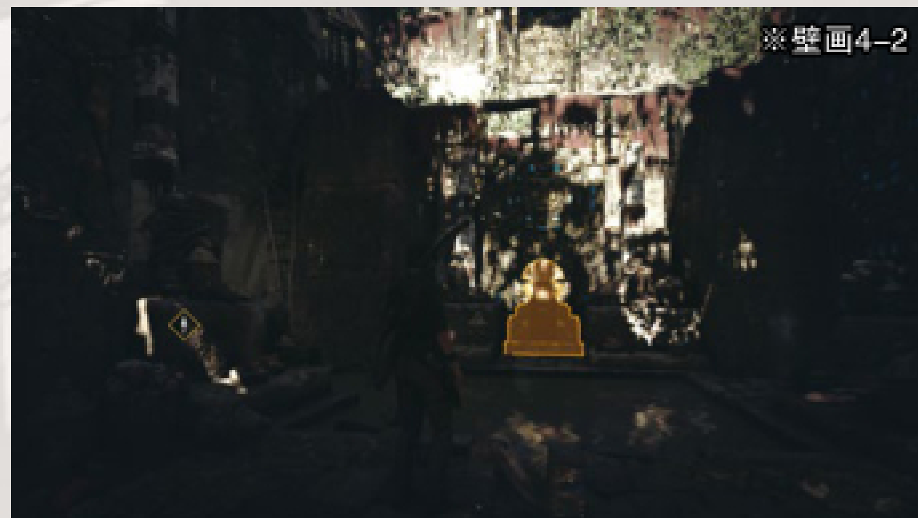
回头跳上中央柱子上有梯子的木杆，劳拉会触发被动天赋技能，通往英雄雕像大门的梯子被她弄塌了！不过没关系，看准机会爬上木杆，柱子中央有木板可以让劳拉继续往上爬，可以最终爬到中央柱子顶部。这时候往雄鹰雕像的左边看，可以看到一个木架子，从顶部木杆上跳过去，就可以一路爬到雕像下方的入口处（途中劳拉天赋又发动了一次），结束谜题。




※文献5-1

3. 雄鹰试炼后的房间当中有这个区域的最后一个收集：一张壁画（※ 壁画 4-2），记得收集。后面的路又变回了常规的攀爬跳跃，不过奇普瞭望点的那个连续钩斧跳跃部分还是很帅气的。

之后遇到需要跳入水中的阶段，记得按照提示使用燕式跳水（跳出后立刻按闪避键），可以触发挑战“高台跳水”（※ 挑战 8-1），这个高台是第一个，后面的高台会在隐秘之城的城市收集部分里介绍。


※壁画4-2


※挑战8-1

4. 接下来的区域里个人建议玩家先不要去任务地点触发剧情，而是在附近搜刮一下，可以找到不少物资，但附近有一些门需要用到绳索攀爬器才能够打开，目前玩家们是打开不了的。在村庄的正中央区域（地图的下方中央）有一个文献（※ 文献 6-1），这也是玩家们会碰到的第一个“隐秘之城”区域的收集，而最南方的屋子里也有一个文献（※ 文献 6-2），不过需要用绳索攀爬器拉开封门的挡板，所以目前拿不到，类似的还有村庄西面的一个房子，也是要拉开封门挡板才能拿到文献（※ 文献 6-3）。

之后建议玩家往北走，水池北边洞穴的入口处有一个贮藏点（※ 贮藏点 5-1）。洞里有 4 只鬃狼，要小心对付，但杀死它们之后可以在洞的最里面找到一个探险家背包（※ 背包 4-1）。


※文献6-1


※文献6-2


※文献6-3


※贮藏点5-1

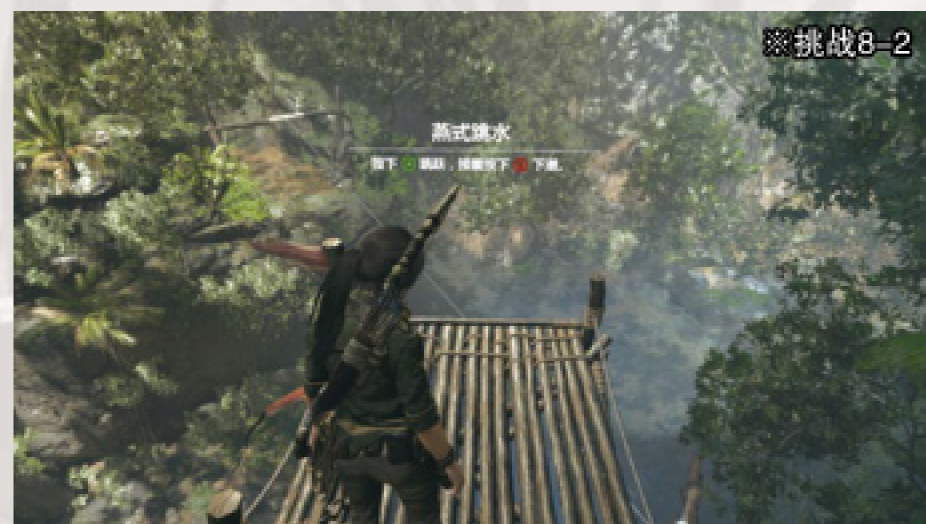

※背包4-1

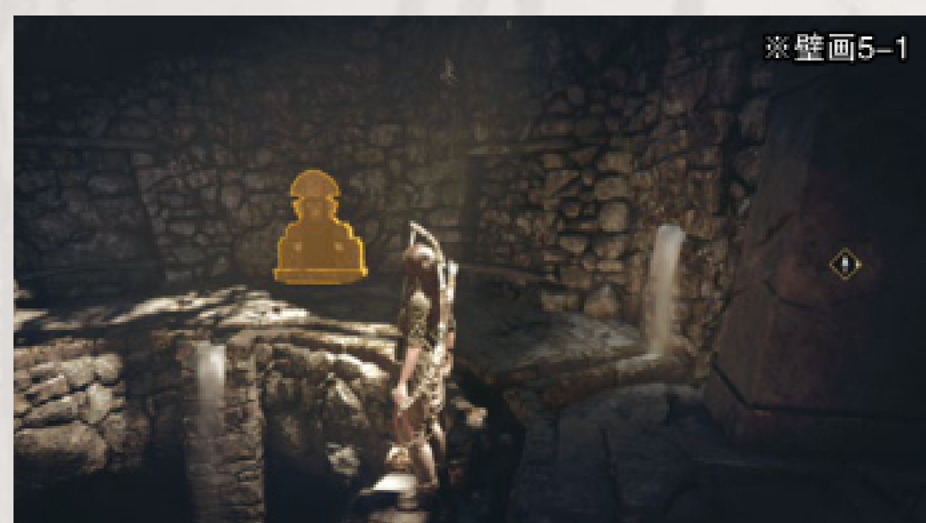
5. 背包会揭示出水池东边的一个墓穴（※ 墓穴 3-1），但玩家们不能从水里过去，而是要从水池南面的小山背面爬到顶部，靠这里的绳索柱和墓穴前的绳索柱相连创造出通道滑过去。过去洞穴后记得这里洞口外的跳水台是其中一个挑战的完成地点（※ 挑战 8-2）。

墓穴里面的路比较直，躲过一个陷阱后来到中央深井的顶部，往右看可以看到一个壁画（※ 壁画 5-1），左边则有楼梯可以让玩家下楼，不过最终还是要潜入水池里。入水后直接下潜到最底下，中央被雕像围住的土堆是一个贮藏点（※ 贮藏点 5-2），之后通过隙缝进入下一个区域，往前游可以在一个

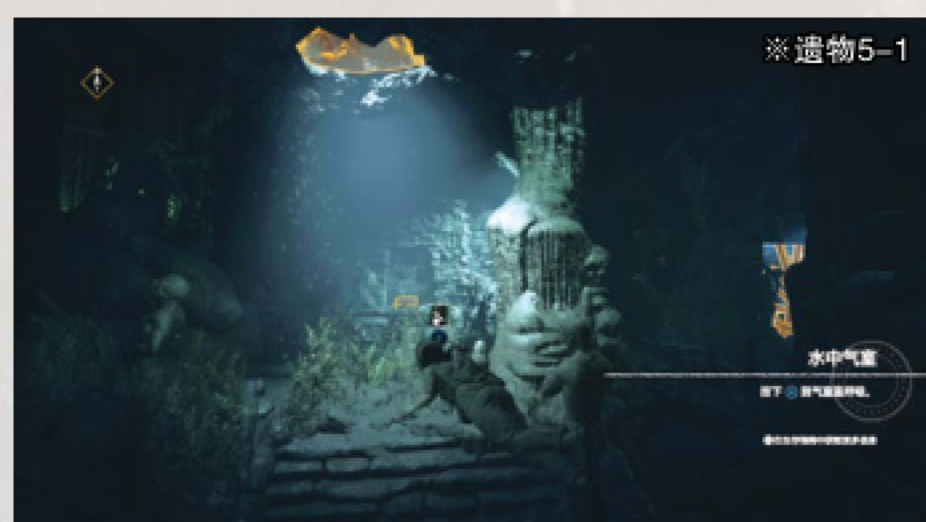
气室旁的祭坛上看到一个遗物（※ 遗物 5-1），遗物的右边有个分岔路，建议先走没有被挡住的右边，解决一个长矛陷阱后可以找到一幅考古学家地图（※ 地图 4-1），继续前进下水后可以在挡住去路的木栅栏前找到一个贮藏点（※ 贮藏点 5-3）。


※墓穴3-1


※挑战8-2


※壁画5-1


※贮藏点5-2


※遗物5-1


※地图4-1


※贮藏点5-3

6. 左边的岔路被能够用攀爬斧挖开的障碍挡住，通往的就是棺材所在的房间，这里还有两个需要用强化匕首才能打开的障碍，可以暂时无视。棺材就在另外两个通道通往的上层，拿走后可以棺材后方的路离开墓穴。同时完成这个墓穴会激活挑战“死亡细语”（※ 挑战 9），要求玩家探索 4 座印加人的墓穴，考虑到这些墓穴也是后面收集里会提到的，就不专门提哪个是对应挑战了，只要玩家探索完所有墓穴后，这个挑战是必定会完成的。完成墓穴后，玩家可以推进这个区域的剧情了，在遇到小男孩之后，玩家会直接被剧情带到隐秘之城的内部，主线也会进入下一个任务。

隐秘之城

●难点 / 收集提示

1. 上一个任务触发最终剧情的村庄区域里还有一点儿收集，玩家需要回头再通过大本营快速移动过来拿。

另外在隐秘之城区域，劳拉只能够穿着特定的几套服装，此时 可能会失去一些之前比较习惯拥有的服装增益，常规武器也只能用弓，得稍微适应一下。注意传奇服装部件和某些特定的特定的套装虽然可以穿，但穿了就没法和隐秘之城里的市民对话，所以还是得穿他们风俗上承认的服装。

虽然主线要求玩家跟着乌努拉图走一趟，但玩家们也可以不跟她走，直接跑回她家里，调查大本营然后通过快速移动去收集物品，不过从剧情体验考虑，笔者建议大家先走一趟再来收集，不用太功利。不过路过市场的时候玩家们可以在商人处购买一些提高携带弹药 / 物品容量的袋子和强化匕首，方便后面探索和收集。

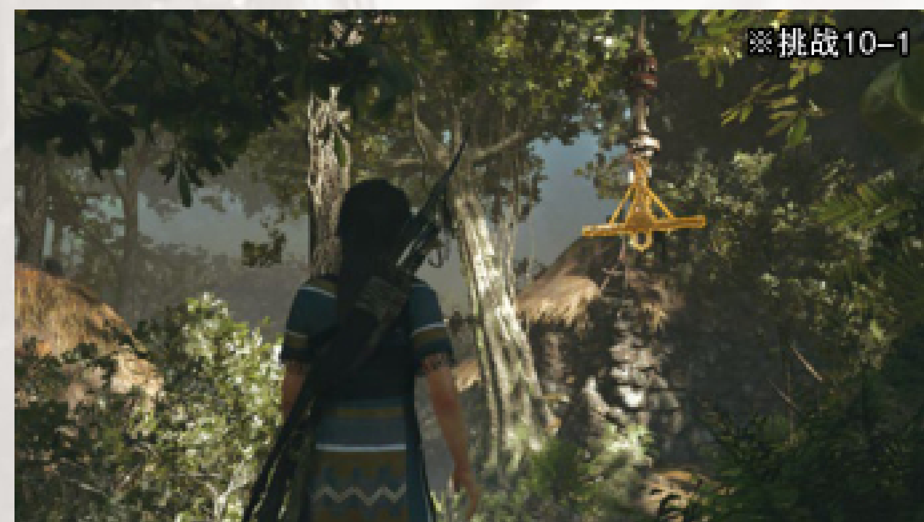
另外玩家可以尽量和途中碰到的羊驼互动，只要数量达到 5 只就可以完成成就 / 奖杯“羊驼之友”（繁体中文的译名是“我草泥马”，有点调皮）。

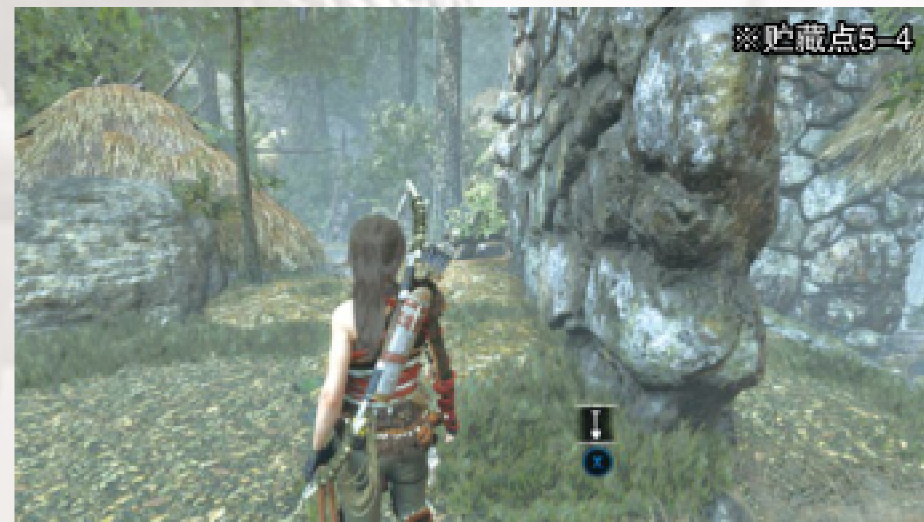


8. 等剧情完成后，建议直接从地图的西北方通道回到之前遇见艾兹利（就是那个小男孩）的地方，人能够走的路被路人挡住了，但玩家可以从河流一直往北游，来到附近后再上岸跑过去。

在村里玩家可以激活一个大本营，然后往来时路看，应该可以发现一条通往附近屋子顶部的环形石梯，走上去会发现一个吊起来的绳结，玩家可以跳过去甩出钩斧，将其拉倒，并激活挑战“舍去小数点”（※ 挑战 10-1），需要玩家拉倒 3 个绳结，其他两个的位置会在后文提及。

然后在大本营的北方不远处就有一个贮藏点（※ 贮藏点 5-4），需要爬上贮藏点所在房间正对面的屋子，通过把两个屋子门口的绳索柱连在一起创造出道路。同时屋子里还有一个文献（※ 文献 6-4），而在贮藏点旁边还有一个考古学家地图（※ 地图 4-2）。如此一来这个区域的收集就算暂时拿完了，建议从大本营回到乌努拉图的家，开始以这里为中心完成隐秘之城里的收集。


※挑战10-1


※贮藏点5-4

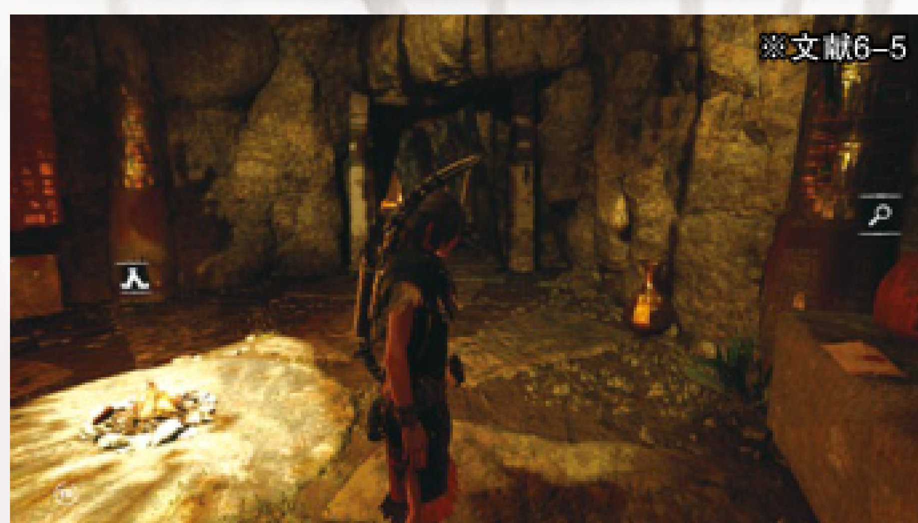

※文献6-4

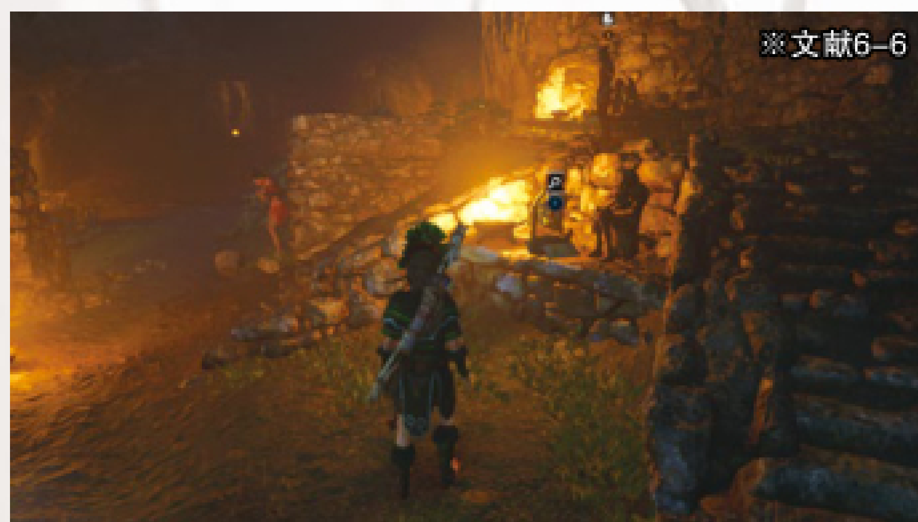

※地图4-2

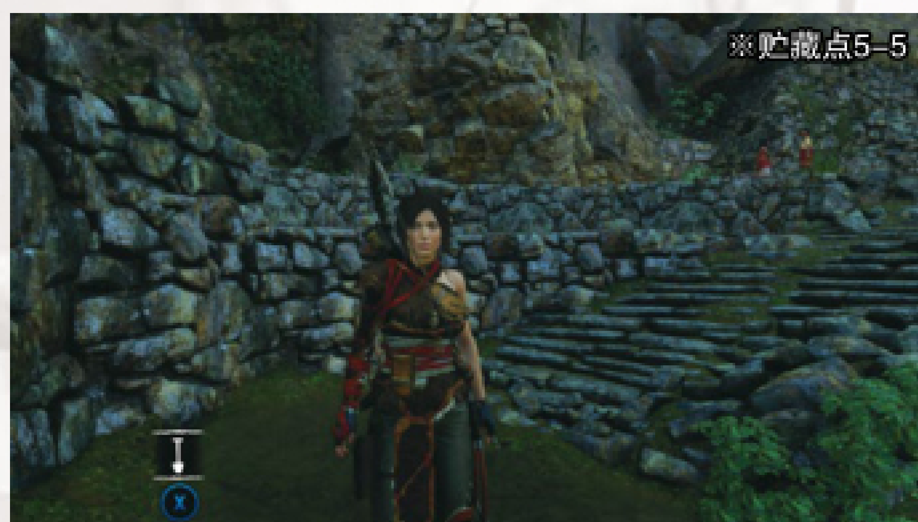
9. 在乌努拉图家出口附近的台子上就放着一个文献（※ 文献 6-5），然后从乌努拉图家离开，正门不远处就有一个文献（※ 文献 6-6），不过其实文献是位于地下的骷髅洞，而目前玩家暂时还进不去，但是在文献被标出的地图位置附近，我们可以找到一个贮藏点（※ 贮藏点 5-5）。

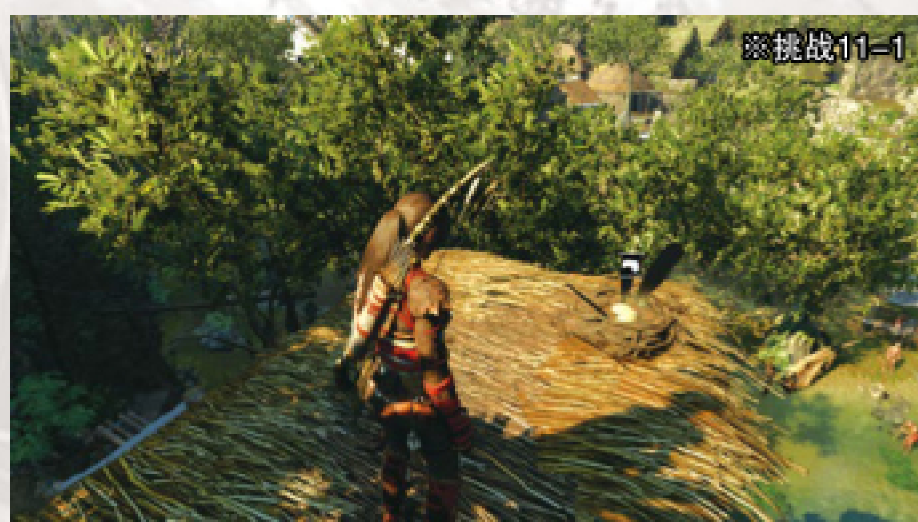
之后建议大家从挂着黄色布的木门框往下走，不远处的茅草屋顶上有一个秃鹰巢，跳过去拿走里面的羽毛可以触发挑战“保持冷静，继续潜行”（※ 挑战 11-1），要求玩家从 3 个秃鹰巢里拿到羽毛，其他两个巢所在的位置会在后文提及。

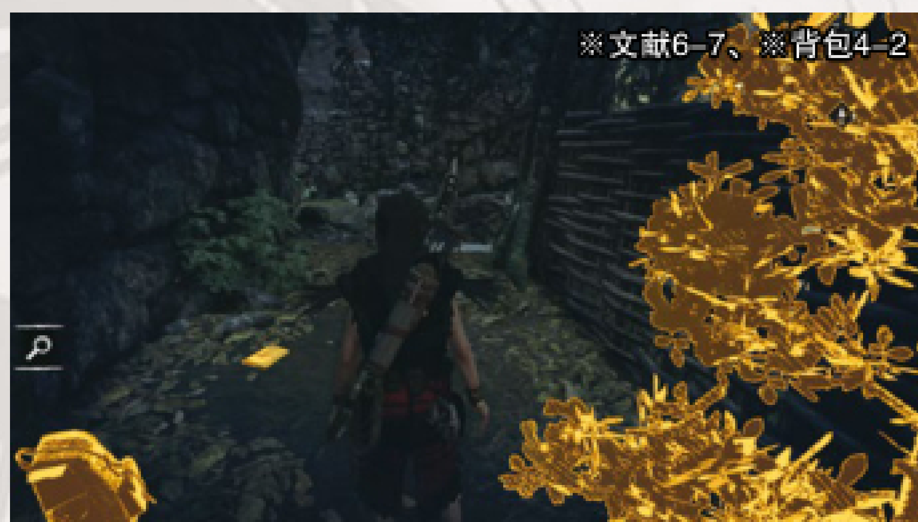
接下来从屋顶往北边下方看，打开生存本能视野，应该可以看到一个高亮物品，那是一个文献（※ 文献 6-7），旁边还有一个探险家背包（※ 背包 4-2）。


※文献6-5


※文献6-6


※贮藏点5-5


※挑战11-1

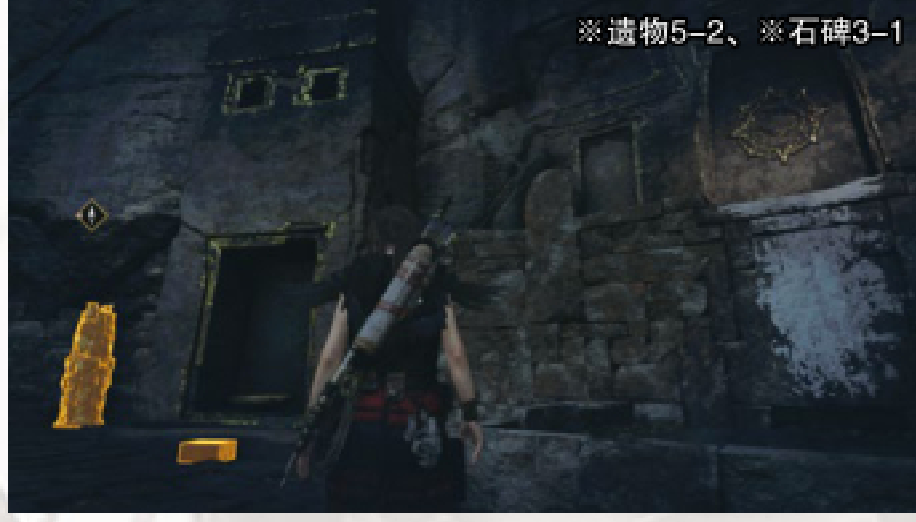

※文献6-7、※背包4-2

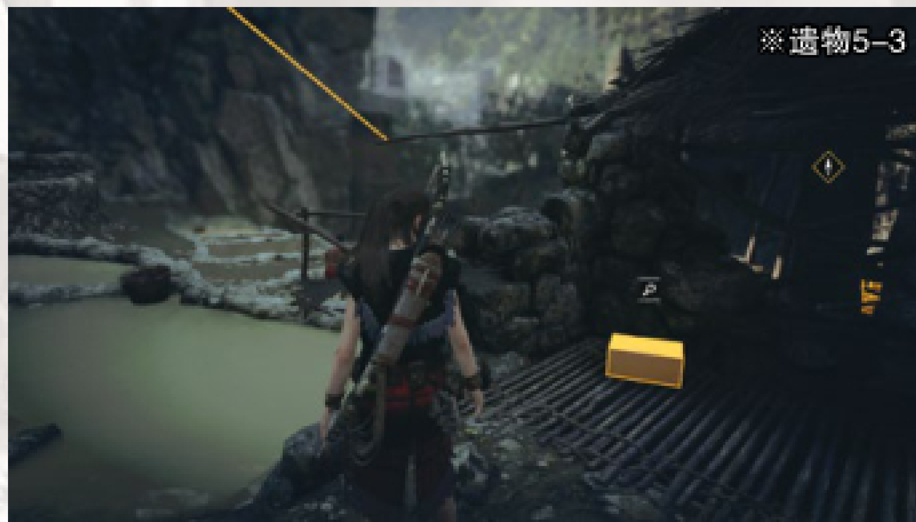
10. 接着建议大家是回到乌努拉图家门口处，直接往北走，经过一个石拱门后进入到盐田区域，这时候往右边看，会看到一个黑色石头搭建的小方塔，记住这里，因为这是石碑谜题的谜底埋藏点，所以也是一个贮藏点（※ 贮藏点 5-6）

来到盐田区域的最北方，可以发现一个遗物（※ 遗物 5-2）和旁边的石碑（※ 石碑 3-1），虽然之前剧透了石碑谜底，但阅读这个石碑需要流利等级的玛雅语，大家目前语言等级还不够，只能回头来补。

用石碑正面的绳索滑到盐田区的西边，往回走一点，可以在落地处的棚屋上层找到一个遗物（※ 遗物 5-3）。再往西南一点有一个被封住的出口，如果玩家之前有购买强化匕首，就可以直接打开这个封锁，进入隐秘之城上方的水域。

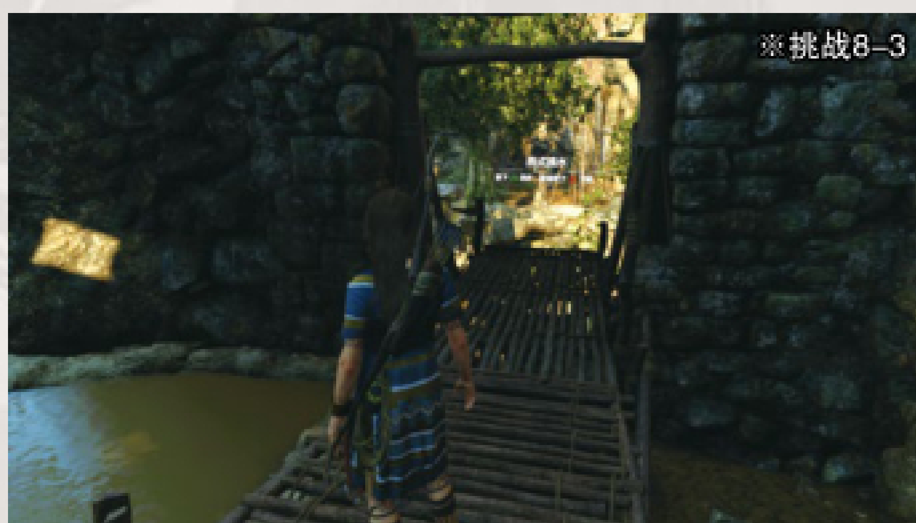

※贮藏点5-6


※遗物5-2、※石碑3-1


※遗物5-3

11. 被封住的门后面就是一个跳台，从这里进行燕式跳水能够第三次达成挑战（※ 挑战 8-3），之后大家要记住自己落水的位置在地图上的大概区域，这里是城市上方水域的南方小岛上石碑（※ 石碑 3-2）的谜题对应的谜底位置，也就是一个贮藏点（※ 贮藏点 5-7），不过和上一个石碑类似，玩家的语言等级还不够，暂时破解不了谜题。

之后沿着水域的西边游，很快可以来到岸边，往前走两步可以激活一个大本营，大本营旁边有一棵能够爬上去的大树，沿着树枝丫对准方向的岩壁攀爬点往上爬，跳过一道间隙再爬上一个石崖，就会看到一个秃鹫巢（※ 挑战 11-2）。在往上爬会遇到一个小营地，里面的木箱上放着一个文献（※ 文献 6-8）。再往上的路是推主线剧情后才会解开的，暂时走不通，我们可以回头了。


※挑战8-3


※石碑3-2


※贮藏点5-7


※挑战11-2


※文献6-8

12. 回到大本营，这次我们往南走，看到一片玉米田后在沿着斜坡走向上方，右边会出现两条路，左边的那条就是通完之前废弃村庄的路，右边的小路除了有一个可以对话的村民，还有一个贮藏点（※ 贮藏点 5-8）。接下来玩家们就可以从城市的最北边入口进入市区，注意这里有一大波收集以及挑战，需要耐心搜刮一下。


※贮藏点5-8

13. 在即将从最北边入口进入城市时，玩家会遇到一个水池，而其南方有一个石台，上面有一个贮藏点（※ 贮藏点 5-9）。之后进入城市在遇到的而第一个岔路口左转，走过一个猪圈之后，立刻往左边下层看，应该可以看到一个壁画（※ 壁画 5-2），接着去拿壁画南方的贮藏点（※ 贮藏点 5-10），这个点应该已经被探险家背包给"剧透"了，但其实藏得有点绕，是在一个木桥下方的空地里。

拿完贮藏点后回到桥上，往前走两步然后立刻右转，走上台阶后左转，沿着一条右边有长满爬山虎的墙壁的小路往前走，然后注意左前方的石屋子，里面放着一个文献（※ 文献 6-9），接着再往屋子的南边走几步，往楼梯左下方的水池看，应该能够看到里面的壁画（※ 壁画 5-3）。

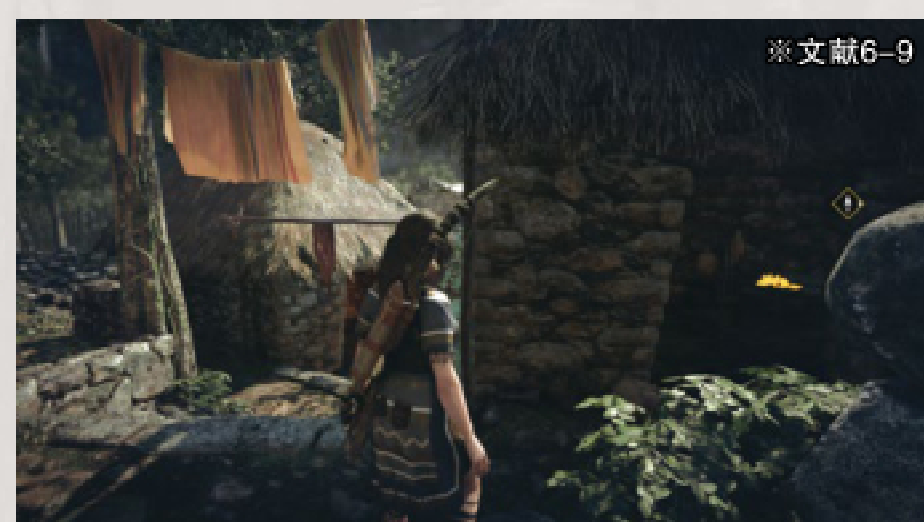
在壁画所在的水池沿路往东南边走，注意左边有大量木笼子的区域，应该可以看到里面地上有闪光，那是一个贮藏点（※ 贮藏点 5-11），而贮藏点的东边还有一个遗物（※ 遗物 5-4），看似是在市场

里面，但入口其实是在南面。这个房子对面还有一个需要强化匕首割开的障碍物，正对障碍物沿着屋子的右边走，能够沿着一道楼梯走到屋子下方北面的浅沙滩，这里有一个贮藏点（※贮藏点5-12）。至此，整个城市西南面这一块的东北方向收集品就拿全了，个人建议玩家可以回到之前木笼后贮藏点附近新激活的大本营处继续收集。

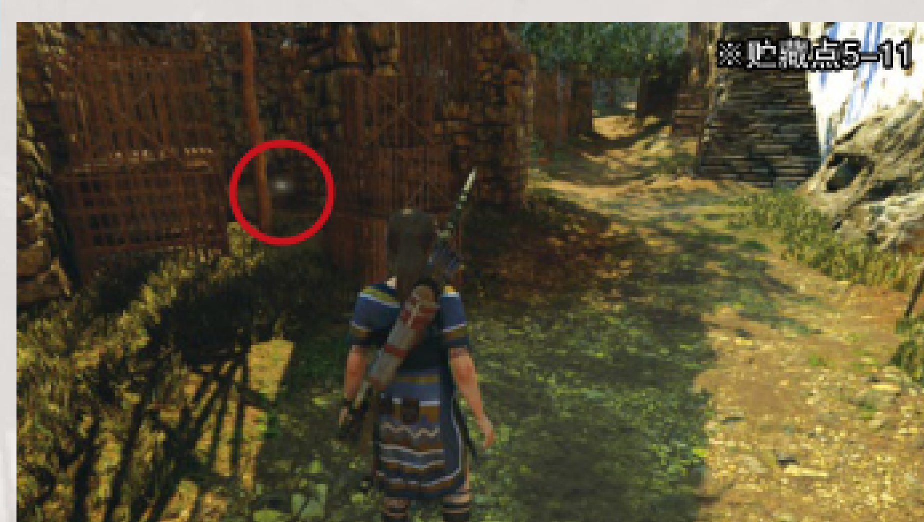

※文献6-5


※贮藏点5-9

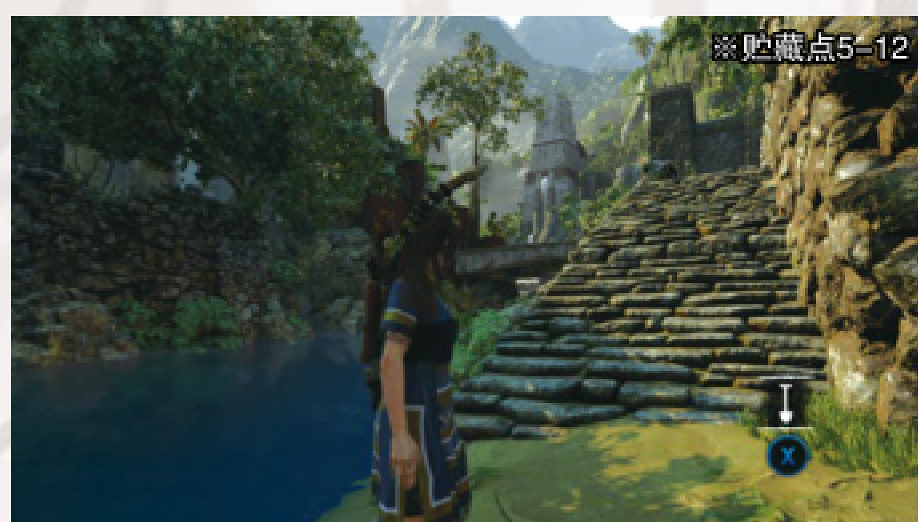

※贮藏点5-10


※文献6-9


※壁画5-3


※贮藏点5-11

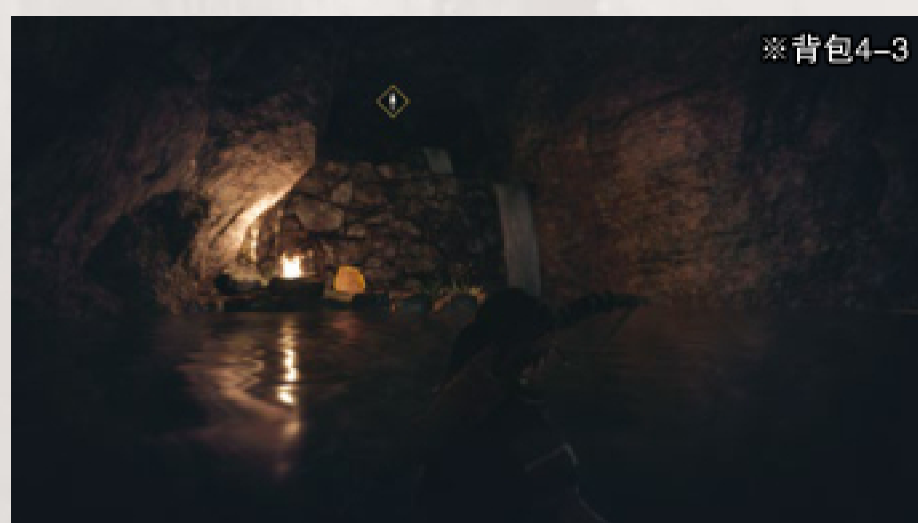

※遗物5-4

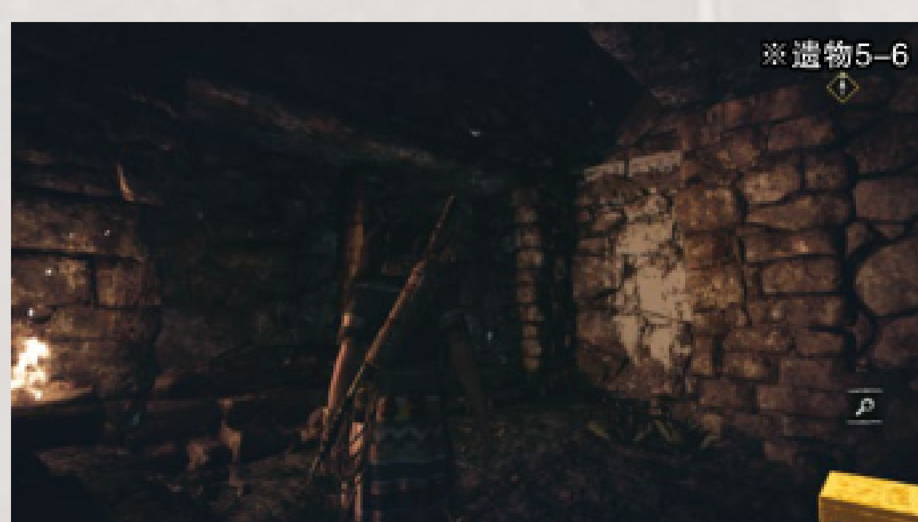

※贮藏点5-12

14. 市场旁大本营的西南方有一栋白色墙面上带着一点蓝色燃料的建筑，沿着这个建筑旁边的楼梯往上走，遇到的第一个门里的石缸上放着一个遗物（※遗物5-5）。之后立刻回头会看到屋子最南面有一个水池，沿着这里的水下通道往前游，遇到能够重新露出水面的区域后，注意附近一个有火盆的平台，上面放着一个探险家背包（※背包4-3），之后爬上背包靠着的平台上，走过一个矮通道，便会进入一个有遗物（※遗物5-6）的房间。

这个房间的顶部有一个需要用绳索箭拉倒的障碍，将其破坏后沿着墙壁上的凸起爬上去，然后走出房间外，注意这时候右前方会一个绳结（※挑战10-2），跳起来用出钩斧将其拉断吧。


※遗物5-5


※背包4-3


※遗物5-6


※挑战10-2

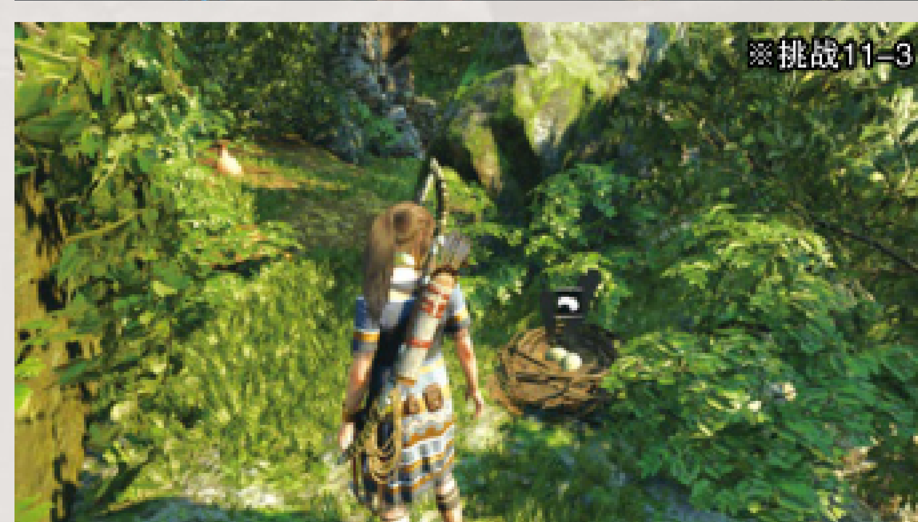
15. 搞定绳结后，建议玩家往回走向之前跳下来的方向，见到一道往上走的楼梯后不上楼梯，左转进入一栋房子，再从另一个门走出房外，这时候往左前方看能够发现一个壁画（※壁画5-4）。面向壁画的情况下，玩家看向角色的左后方，应该会看到一个建筑外有一个用带绳索的木杆挂着的图腾，射击绳索箭将其拉下来，可以触发挑战“变天”（※挑战12-1），要求玩家摧毁5个类似的图腾，其他4个的位置会在后文提及。

之后玩家按照主线任务指引前去和艾兹利见面的地点，但先不要触发剧情，而是激活这里的大本营，然后往其西北面看，除了能够发现一个位于石台子旁边的贮藏点（※贮藏点5-13），还会看到一个攀爬点，用攀爬斧沿着石壁爬上去，立刻就可以看到右边的一个秃鹫巢（※挑战11-3），拾取后立刻就可以完成挑战。之后沿路往前走，能够碰到一个放在祭坛上的遗物（※遗物5-7），以及不远处的壁画（※壁画5-5）。


※壁画5-4


※挑战12-1


※贮藏点5-13


※挑战11-3

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代


※遗物5-7、※壁画5-5

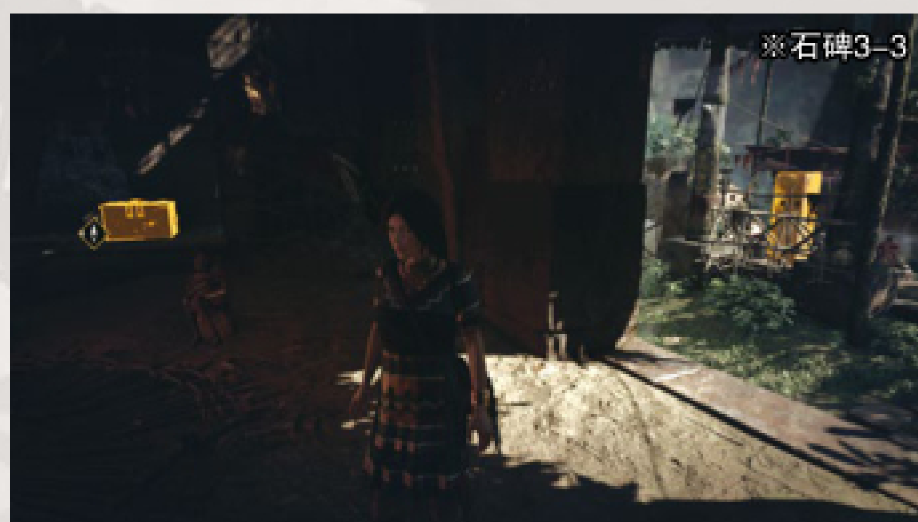
16. 回到大本营处，玩家可以前去和艾兹利碰面，因为他所在之处北边就有一个遗物（※ 遗物 5-8），走过去必定会触发对话，但玩家可以选择在对话时不走动，然后等对话完成后回头拾取遗物即可。

之后别进任务点，继续沿着城市西南边沿走，看到一道往上走的楼梯后，左转进入一个广场，会发现中央有一个石碑（※ 石碑 3-3），谜底就在其东南方的高台上，这里的树上挂着一个金鸟雕饰，下方就是一个贮藏点（※ 贮藏点 5-14）。之后回到石碑旁，进入石碑西南方的屋子，里面放着一个暂时开不了的征服者宝箱（※ 宝箱 4-1），但旁边还有一个遗物（※ 遗物 5-9）可以拿走。

随后笔者建议大家回到之前碰到的那个往上走的楼梯，走上去，沿路经过一个拐弯，应该会直接碰到一张壁画（※ 壁画 5-6），站在壁画处朝东面看，应该能够看到一个绳结（※ 挑战 10-3），但建议先记住位置，不要跳下去，因为这个区域上方还有不少收集，跳下去的话又得绕一趟路上来。

另外如果之前玩家们都是按照笔者的提示走，调查完这一个壁画后，玛雅语应该会达到流利等级，可以去调查前文提到的城市北部的两个石碑了，不过这里建议大家回头补。


※遗物5-8


※石碑3-3


※贮藏点5-14



※宝箱4-1、※遗物5-9


※壁画5-6、※挑战10-3

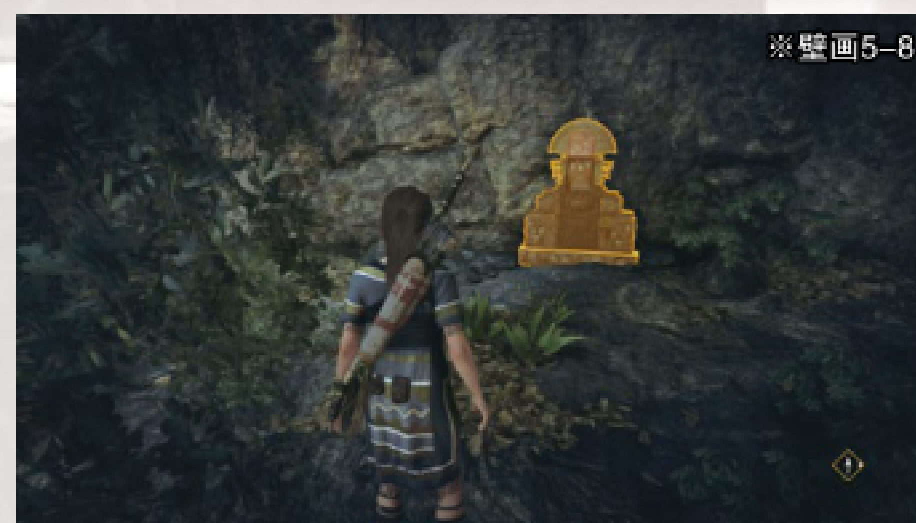
17. 走到绳结旁边门外挂着红布的屋子，路会稍微绕回头，沿着回头路走进山洞，里面有一个壁画（※ 壁画 5-7），继续往前走还会碰到一个文献（※ 文献 6-10），一个遗物（※ 遗物 5-10）。走出洞外后，从左边的楼梯继续往上走，尽头的房间里有一张考古学家地图（※ 地图 4-3）。之后回头，进入山洞出口另一边沿着小路走下去，可以回到之前外面挂红布的屋子前，继续看向之前通往山洞的路，应该可以发现南方的墙壁上其实有一道可以用攀爬斧爬上去的壁面，上面有一个壁画（※ 壁画 5-8），而壁画右边的房间里有一个文献（※ 文献 6-11）。

之后别急着离开，在壁画左边还有一个能够攀爬的壁面，爬到尽头后索降下去可以在祭坛上找到一个遗物（※ 遗物 5-11）。从遗物旁边的木杆跳进一个山洞，会发现一个古墓（※ 古墓 3-1）。

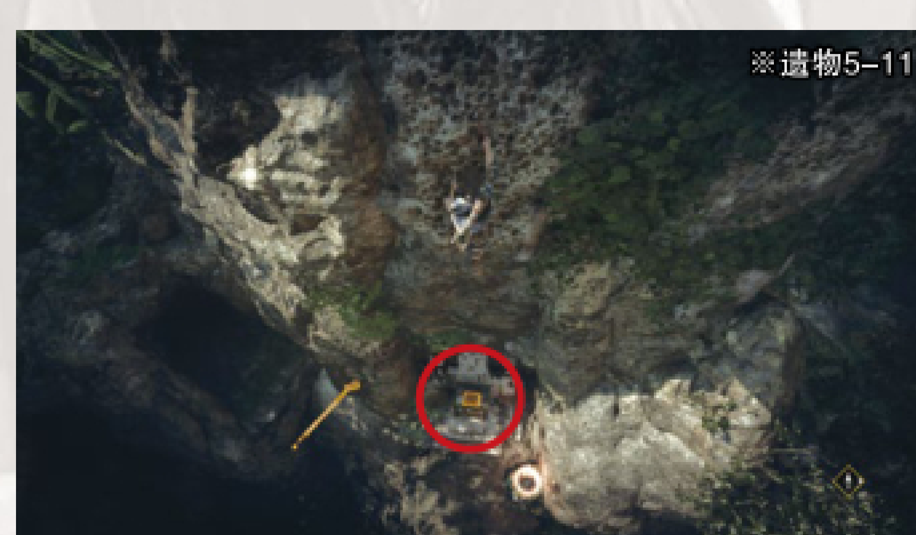

※壁画5-7

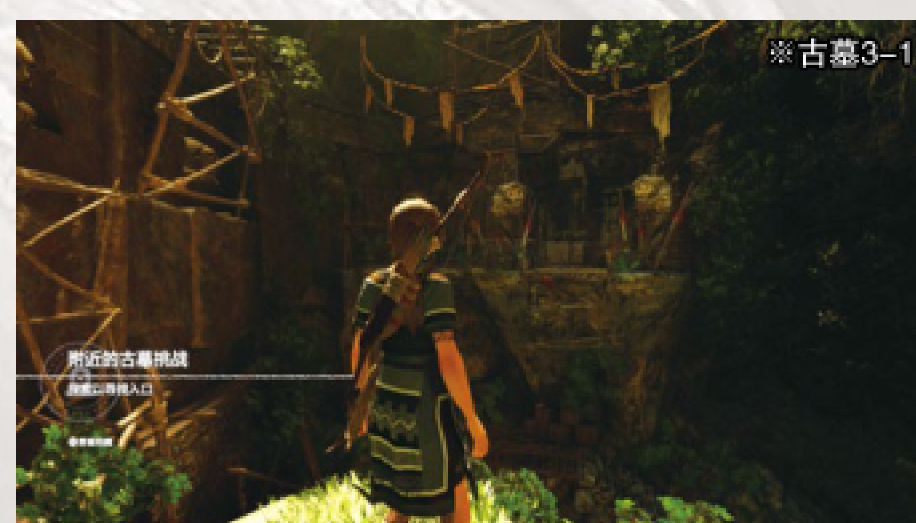

※文献6-10、※遗物5-10


※地图4-3


※壁画5-8


※文献6-11


※遗物5-11


※古墓3-1

18. 进入这个古墓需要跳水，玩家记得认准古墓对面入口的平台，那里是挑战“高台跳水”要求的最后一个地点，离开古墓的时候别一兴奋忘了进行燕式跳水。

从水中爬上岸可以激活一个大本营，不远处木栅栏旁有一个文献（※ 文献 6-12），之后沿着楼梯走到古墓入口正下方，还会遇到一个文献（※ 文献 6-13）。沿着附近的攀爬点爬到古墓入口，往左看可以立刻发现一张考古学家地图（※ 地图 4-4），不远处跳水台（※ 挑战 8-4）旁边还放着一个文献（※ 文献 6-14）。

挖开古墓入口的障碍物，经过一段比较套路的攀爬跳跃阶段，玩家就能够翻入古墓。落地后会立刻碰到一个文献（※ 文献 6-15），下楼梯右转会碰到一个壁画（※ 壁画 5-9）。接下来看似没路可走，其实回到在之前的拐角处抬头，玩家应该能够看到墙壁上的绳梯，并激活一个大本营。

从大本营处的房间用木杆跳到能够用攀爬斧的壁面，然后索降到地面后，先往左边看，那扇金碧辉煌的大门下方有一个壁画（※ 壁画 5-10），接着延索降时面向的方向的通道走，遇到一扇大门时，劳拉可从下方钻过去，进入核心解谜区域。

古墓核心里是一个光线谜题，玩家需要通过各个镜子折射光线来解谜。首先把当前平台的镜子移动到朝向左边的柱子，会激活机关创造出一条通道，

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

来到左方的平台。这里的镜子也进行同样操作，照射到左边的柱子上，触发一条新的通道。

来到新的平台后，先别急着解谜，走左边的大门，里面的桌子上有一个文献（※ 文献 6-16），而从文献出往通道最里面，应该可以看到贮藏点（※ 贮藏点 5-15）的闪光。

拿完收集后回归解谜，先回到之前的第二面镜子处，将其光芒通过中央的高台机关底部，照向正对面的远处柱子，创造出通道，然后回到第一个镜子处，让其转向右边的柱子，创造出通道。

沿着这条新通道，玩家可以来到第三面镜子处，因为只要第三面镜子从中央平台的照射点上离开，平台就会下降到最底下，挡住从第二面镜子处照向第三面镜子附近的柱子的光线，从而让通道消失，所以玩家需要把第三面镜子的光照向这个平台，让通道重新出现，然后回到第一面镜子处。

把第一面镜子转回最左边，创造出前往第二面镜子的通道，然后把第二面镜子也转到第一面镜子照向的柱子处，然后回到第一面镜子身边，把其照向远处第四面镜子旁边的柱子，然后再回到第二面镜子旁，把光线射到最左边的柱子上，现在玩家们就可以前往第四面镜子处了。

第四面镜子旁有一个壁画（※ 壁画 5-11），注意别漏了。把第四面镜子照向离祭坛所在平台最近的柱子，然后玩家可以跳回位于第四面镜子和第二面镜子之间的平台，这里有路前往中央的金色平台，现在玩家在这里沿着两条通道跳过去，就可以到达祭坛，解锁技能："磨难之饥"。

现在玩家回去第二面镜子和第四面镜子之间的平台，之前进去收集的那扇门右边有一个攀爬点，玩家们可以从这里离开古墓。


※文献6-12

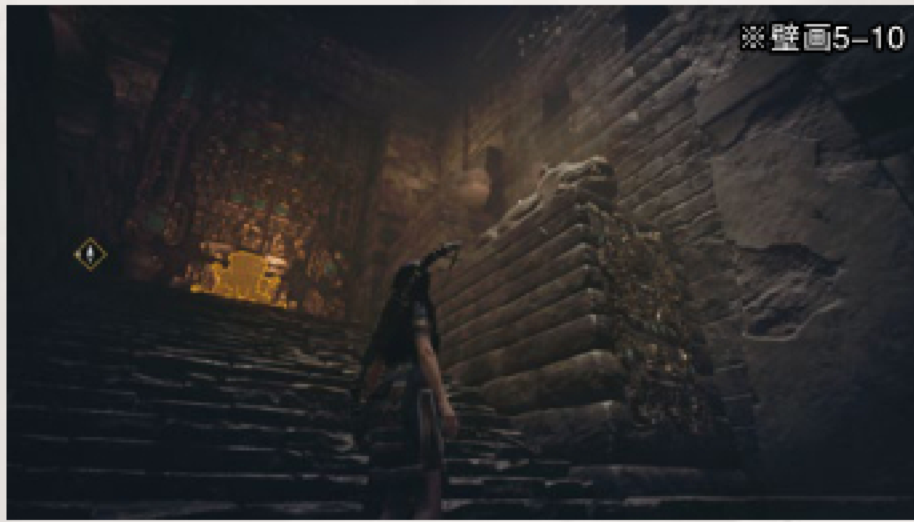

※文献6-13


※地图4-4


※挑战8-4、※文献6-14


※文献6-15


※壁画5-9


※壁画5-10


※文献6-16


※贮藏点5-15

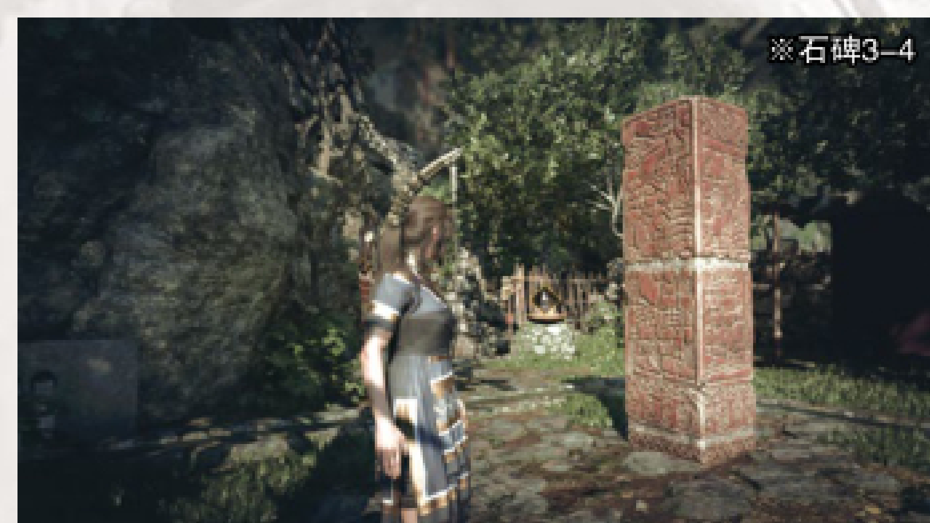

※壁画5-11

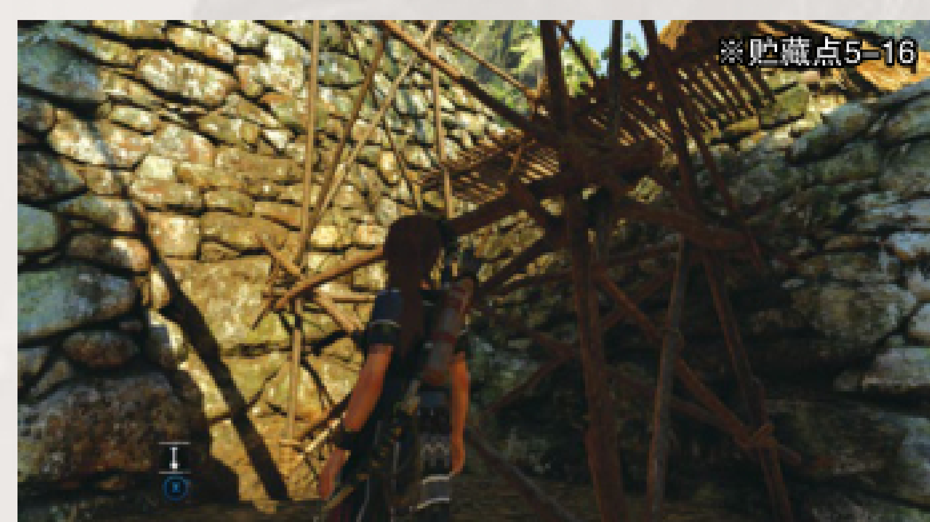
19. 从古墓入口跳台跳入水中，玩家们应该能够看到水下右边有一条可以游出去的路，上岸后别忘了房子里就放着一个文献（※ 文献 6-17）。离开房子后，沿着楼梯往上走一点路，就会看到右边不远处有一个石碑（※ 石碑 3-4），不过建议玩家们先别过去，而是继续往上走，很快就会回到之前那个有红布的屋子，从那边的楼梯处跳下去，拉断之前提到过的那个绳结，完成挑战的同时正好就会落在石碑附近。这个石碑是可以读解的，谜底也比较简单，后文将会提及。

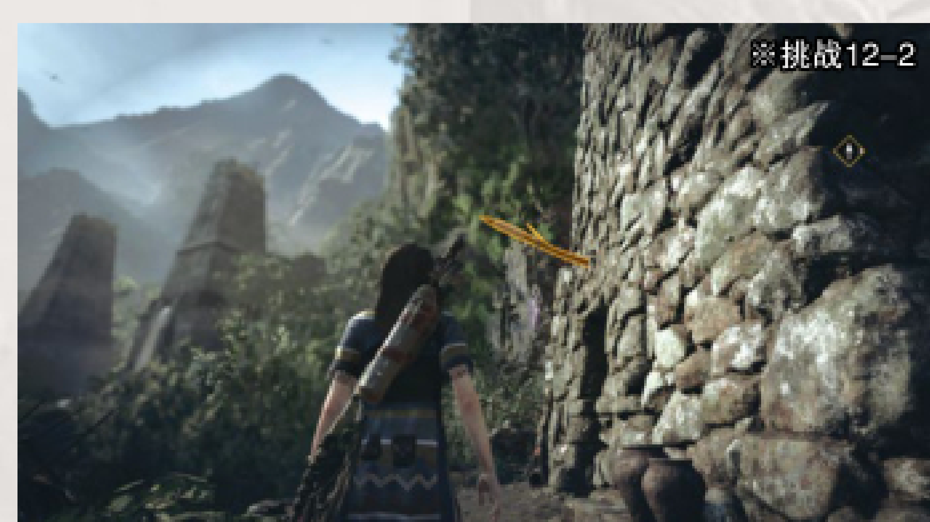
从石碑附近有水渠往下流的缺口跳到右边一个有鸟窝的平台下，其下方的空房子里有一个贮藏点（※ 贮藏点 5-16）。

爬出房子后直接向着东北面的小路跳下去，然后朝着东南面看，应该会发现一个屋子外挂着"变天"挑战要求摧毁的图腾（※ 挑战 12-2）。


※文献6-17


※石碑3-4


※贮藏点5-16


※挑战12-2

20. 从上文提到的图腾处往下跳，然后朝地图的东南面走，可以在一个山洞里激活一个大本营，而更里面还放着一个文献（※ 文献 6-18）。沿着大本营外的楼梯往下走，注意右下方有一栋被需要强化匕首割开的障碍物挡住的屋子，里面有一个遗物（※ 遗物 5-12），而在楼梯尽头的地面上就是前面提到的石碑对应的谜底所在地，一个贮藏点（※ 贮藏点 5-17）。

接下来往楼梯右前方的小路走，经过一个跪地的女子后，往右前方看，应该可以看到河岸边的一个壁画（※ 壁画 5-12）。调查壁画后，从其右边的船屋一路走，可以找到一个文献（※ 文献 6-19），附近的水底下还有一个贮藏点（※ 贮藏点 5-18），这里也是通往船屋正下方那个征服者宝箱（※ 宝箱 4-2）所在之地的入口。

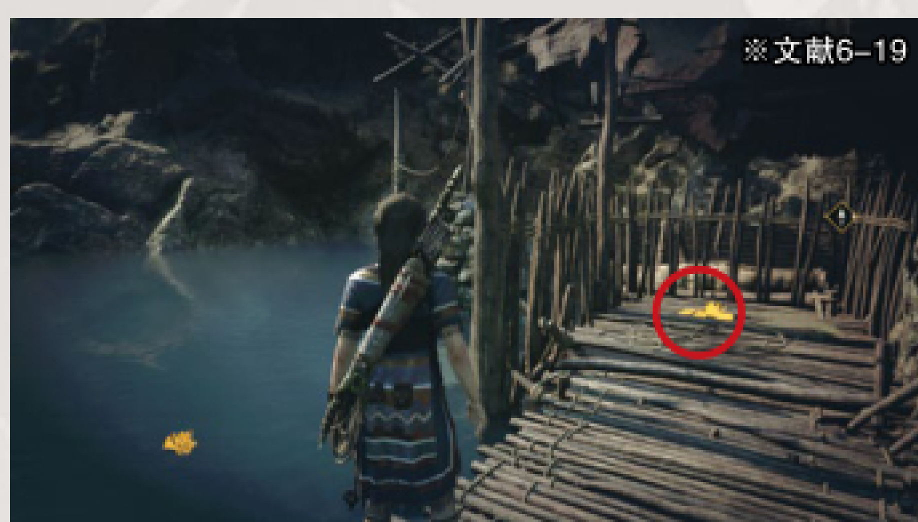
然后在东南方的水域尽头，还有一个贮藏点（※ 贮藏点 5-19），靠近最东边的水底下则有一个壁画（※ 壁画 5-13）。至此，城市西南这一块的收集就算是基本拿全了。不过还有挑战"变天"对应的图腾需要摧毁，下面将说一下剩下 3 个图腾的位置。


※文献6–18


遗物5–12

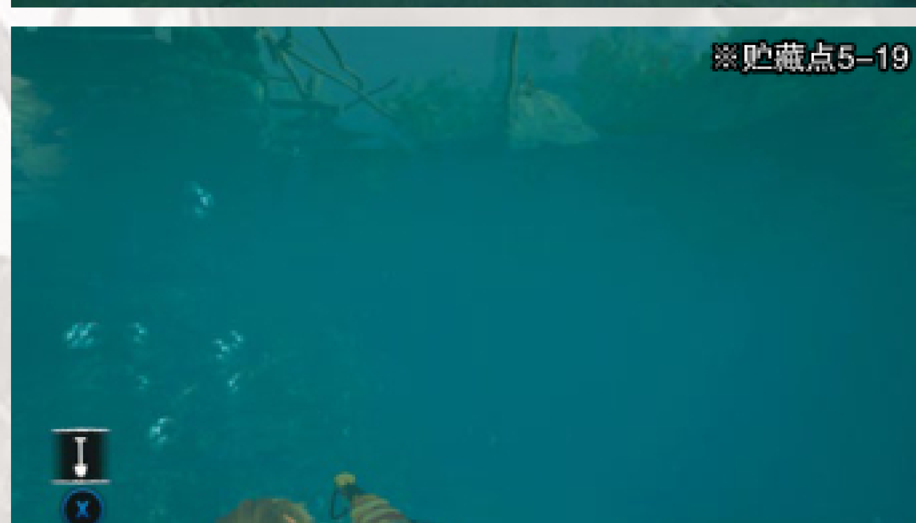

※贮藏点5–17

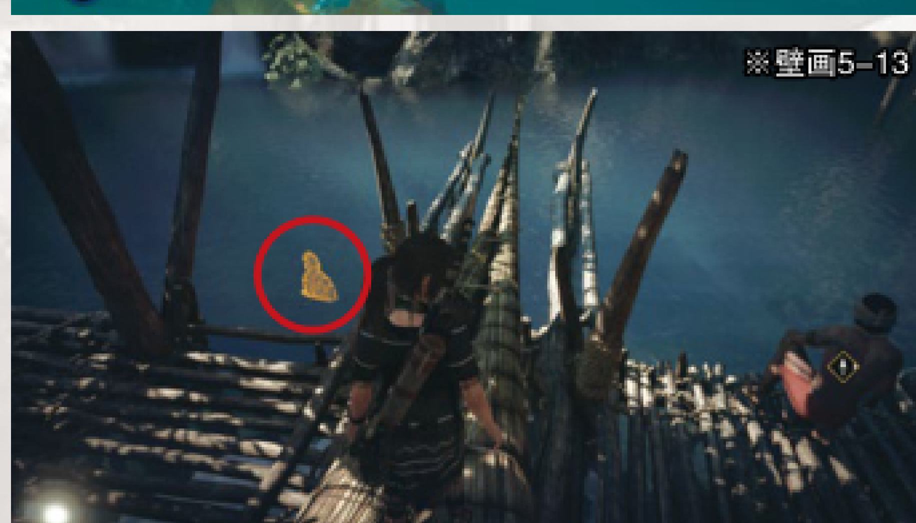

※壁画5–12


※文献6–19


※贮藏点5–18

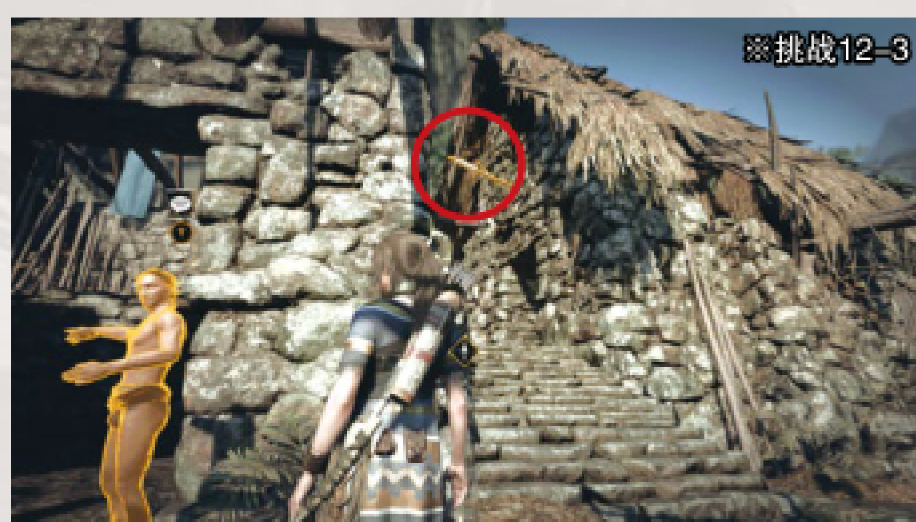

※宝箱4–2


※贮藏点5–19


※壁画5–13

21. 回到之前跪地的女子处，面朝北面走，在碰到左边有楼梯的路后走上去，看到一个能够对话的 NPC 后右转走两步立刻看向左上方，应该能够看到一个图腾（※ 挑战 12-3），而图腾所在屋子的另一边门上也有一个图腾（※ 挑战 12-4）。

摧毁第 4 个图腾后回到第三个图腾的所在地，继续沿着楼梯一直往上走，直到碰到一个有女 NPC 站着的岔路口，立刻往右上方的建筑窗口看，应该能够看到挂在上面的最后一个图腾（※ 挑战 12-5），摧毁后挑战完成。


※挑战12–3


※挑战12–4


※挑战12–5

22. 接下来玩家可以前往城市的东面，注意下方的区域暂时是进不去的，需要推进剧情，所以我们清理掉上方的区域即可。不过大家可以先去下方区域入口的大桥处，然后往北面跳入水中，夹在东北区域和东南区域中央的一小块水域底下有一个贮藏点（※ 贮藏点 5-20）。

拿完贮藏点后，直接向北面游上岸，玩家应该会正对着一个洞穴，里面有一个文献（※ 文献 6-20）和一个探险家背包（※ 背包 4-4）。离开洞穴后爬上附近的高台，沿着路往东北方走，刚上完楼梯就会遇到一个壁画（※ 壁画 5-14）。

从壁画左边的楼梯往上走，到头后立刻右转看向右边，会发现一个需要用强化匕首割开的障碍物，里面有一个遗物（※ 遗物 5-13），而屋子的东面有一个贮藏点（※ 贮藏点 5-21）。

沿着贮藏点的北面走，很快就可以碰到一块石碑（※ 石碑 3-5），这一个玩家玩家的解读语言等级也是够的，谜底就在石碑的正西方，一个稻草人的身后（※ 贮藏点 5-22）。

接着从稻草人从往西北走，会看到一个位于滑索下方的小木架，木架上放着一个文献（※ 文献 6-21），旁边有一个遗物（※ 遗物 5-14）。从遗物正对着的木梯子往上爬，就可以回到乌努拉图家门前的区域，走进她家旁边的一栋塞满了玉米杆的屋子，里面的木架子旁放着一个遗物（※ 遗物 5-15）。这个遗物虽然不是东北区域最后的收集品，但剩下能拿的都需要在玩家推进剧情后才可以接触到。

注意，如果玩家们有按照前文的指引收集，那么在拿完上面提到的遗物后，玩家的尤卡坦语等级会正好达标，能够解读之前提到的在城市西南面的石碑，记得去推主线之前顺便搞定。

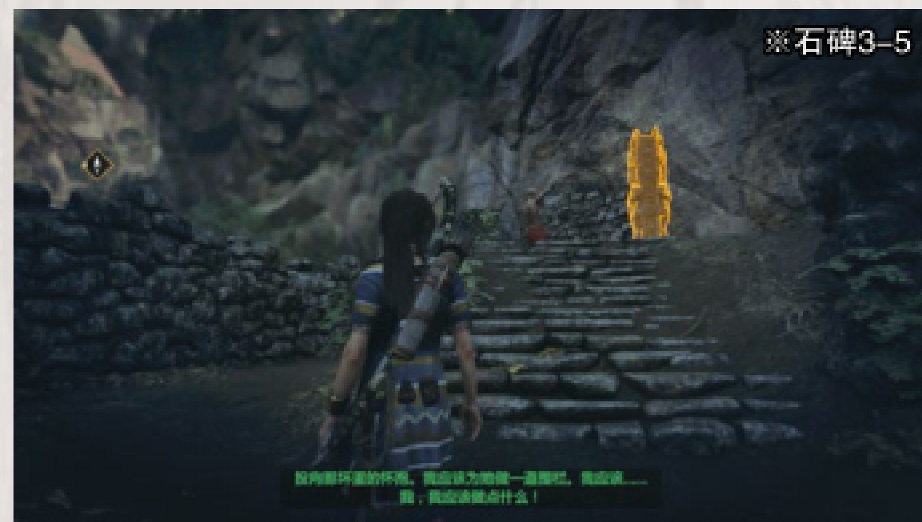

※贮藏点5–20


※文献6–20、※背包4–4


※壁画5-14


※遗物5-13


※贮藏点5-21


※石碑3-5


※贮藏点5-22

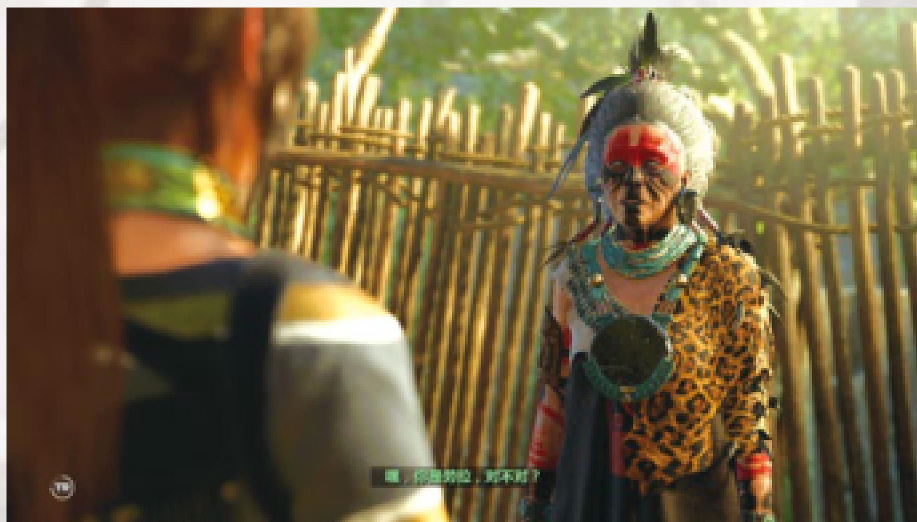

※文献6-21、※遗物5-14


※遗物5-15

23. 城市中的收集暂时告一段落，玩家可以推进一下支线。虽然这个区域有10个支线，但一开始玩家能够碰到的只有一个，就是在城市北面木桥西端的小孩子奇奇给予的“死亡之骰”。

任务本身没什么难度，所有需要对话的对象在生存本能视野里都会被标记成绿色，一些角色只是讲故事，一些还会在地图上展示一些要素，例如白水豚的位置和哪里可以偷走一些黄金，甚至还会解锁一位商人，向玩家售卖最重要的两个物品：攀爬器和开锁器。有这两个物品，之前挡住玩家的障碍物和征服者宝箱的锁现在也就不成问题了。

比较奇妙的是，这个支线算是两个支线，帮奇奇拿回骰子是一个，按照死人皮斯科的要求和5位流放者对话又算是一个。

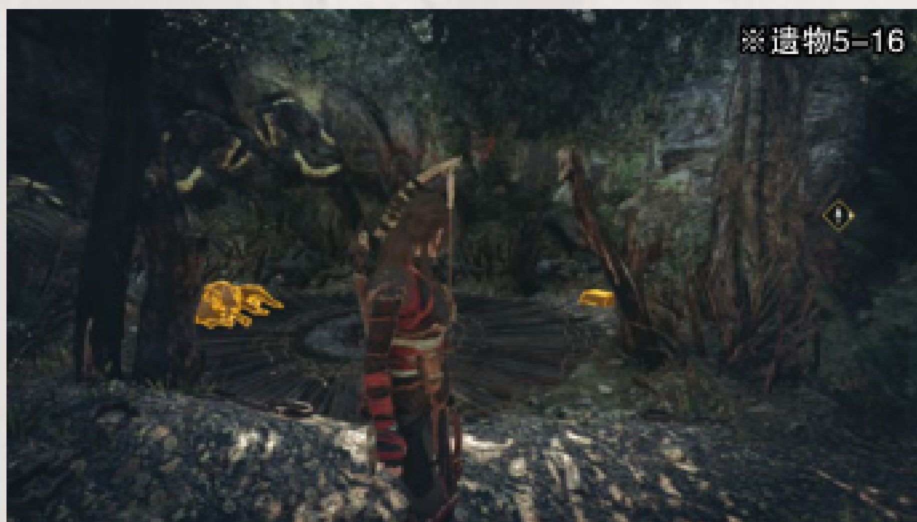


24. 支线也告一段落后，是不是玩家终于可以推进主线了？严格来说，是可以，但如果记忆力比较好的玩家应该会记得，其实在城市的西北边的水池旁，还有一条矮通道。

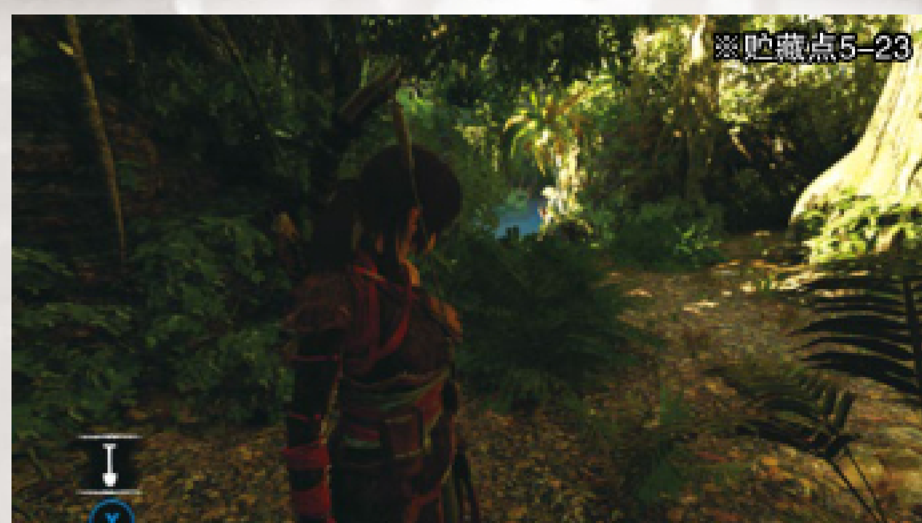
这个通路会把我们带到隐秘之城最西边的森林当中，而这里还有一些收集，甚至还有关于挑战“死亡细语”的一个墓穴，所以也是必须要来探索一趟的，下面就是这里的探索+收集指引。

25. 进入丛林区域后，先往左边走一小段路，就可以激活一个大本营。然后回到入口处，这次沿着最右边走，可以在一个古老的营地处发现一个遗物（※ 遗物 5-16）。从这个遗物处往地图南面看，会发现另外一条路，往下走时注意左边，应该很快可以看到一个探险家背包（※ 背包 4-5）。

之后往西南面走，背包在这个方向揭露了一个贮藏点（※ 贮藏点 5-23），然后就可以一路沿着南边的水域前去挑战这里的古墓（※ 古墓 3-2）了，但鉴于古墓的内容一般是最复杂的，我们留到最后解决。玩家在到达水域的尽头后，建议先从东边岸上的一棵树一路爬到场景的最东南面，这里的小雕像前放着一个文献（※ 文献 6-22）。


※遗物5-16


※背包4-5


※贮藏点5-23


※古墓3-2


※文献6-22

26. 再往上爬一段，就可以进入被标记在这个区域最南面的墓穴（※ 墓穴 3-2）了，刚进门跳过一个落穴陷阱，前面就会碰到一个遗物（※ 遗物 5-17），走过不远处的窄缝后则会遇到一个文献（※ 文献 6-23）。

真正进入墓穴后，遇到分岔路时建议走左边，是死路但有资源，之后走右边，进入一个天井区域后，跳到下一层，在一道石梁连接着的二层平台上，玩家们应该可以注意到对面平台上的一个文献（※ 文献 6-24）和下层的一张壁画（※ 壁画 5-15）。

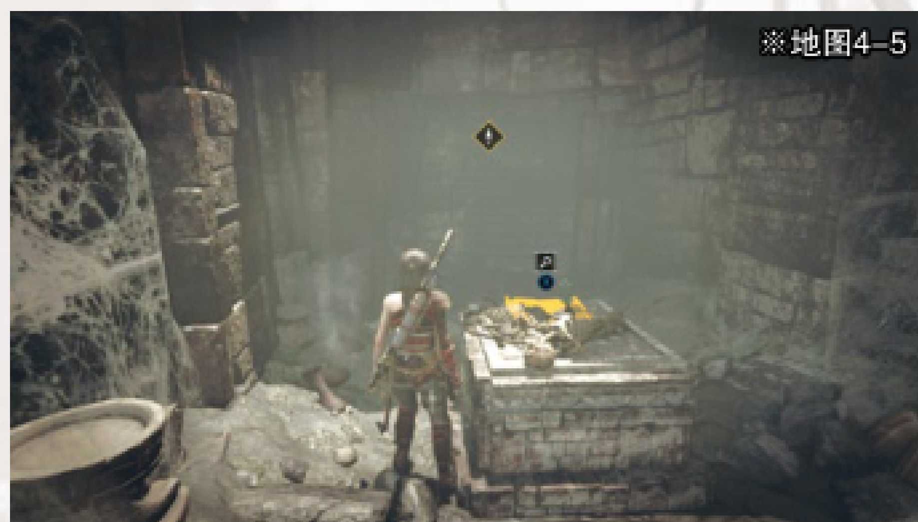

※墓穴3-2

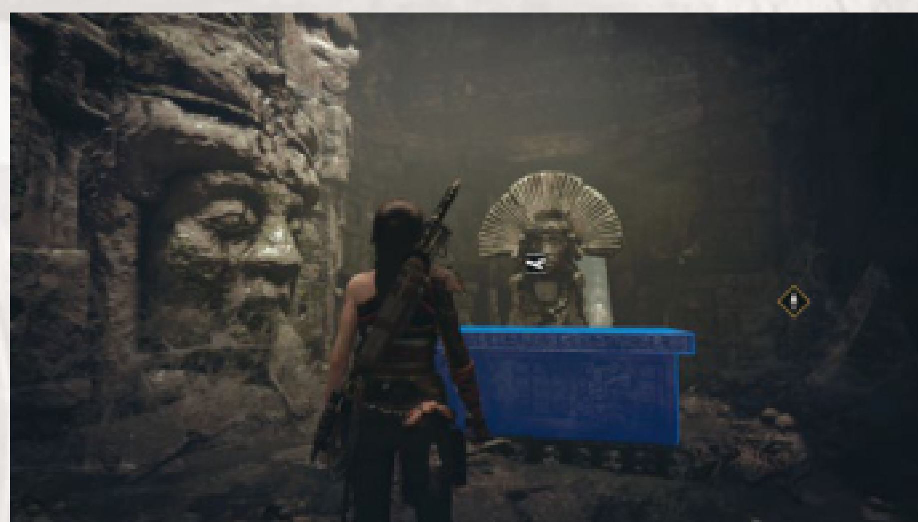

※遗物5-17


※文献6-23



27. 拿完收集后，挖开最底层西南方的墙壁，通过钩斧跳过一个长坑后进入另外一个天井。先走到最西边进入一个底层房间，这里有一张考古学家地图（※ 地图 4-5）。之后回到天井往上爬，很容易就可以到达棺材所在的房间，拿走装备的时候也会达成一次“死亡细语”挑战的完成度。





28. 从墓穴的跳水平台回到古墓入口前，我们可以从水下的隙缝进入古墓。进去后正面就会看到一个水底下的贮藏点（※ 贮藏点 5-24）。这里记得继续前进之前先上浮换口气，因为之后要游比较长一段距离，还好是直道一条。

从水中出来后通过索降落到下层，玩家可以发现一个大本营和一张壁画（※ 壁画 5-16）。后面就是古墓的核心解谜区域。

老习惯，解谜时我们还是先要关注收集，推下最开始的开关启动谜题后，往右下方看，应该可以看到下面平台上的一个文献（※ 文献 6-25），而在文献西南边的水底下有一个贮藏点（※ 贮藏点 5-25）。

搞定收集，我们可以回到开关处，其所在平台的东边有一个延伸出的部分可以让玩家跳到被机关阻挡住的上方平台区域，躲过几个简单的机关后，用索降可以进入下一个区域。

刚进新区域玩家应该就可以在左边发现一个壁画（※ 壁画 5-17）。调查后推动壁画右边不远处的开关，打开前进的路，不过路上的机关也会被激活，需要看好时机跳过去。

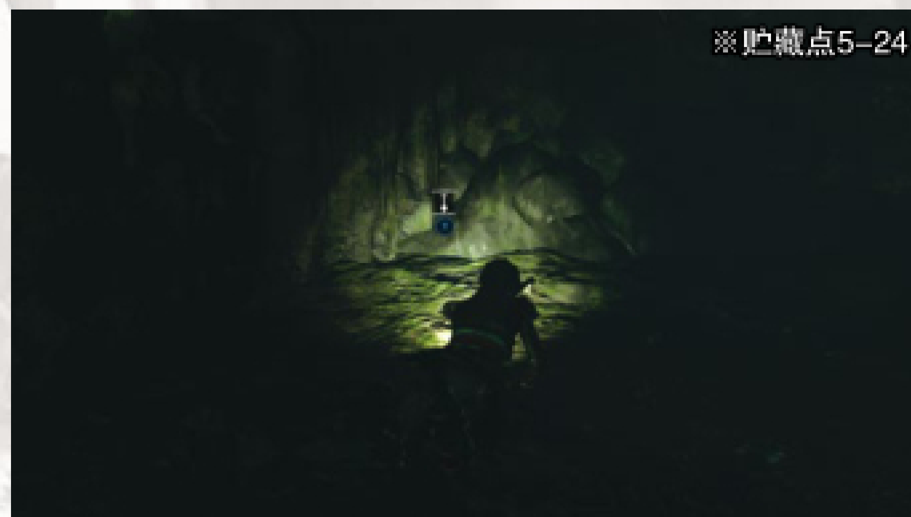
跳过机关后先不要急着走，回头看会发现来时方向的下层还有空间，里面有闪光，那是一个贮藏点（※ 贮藏点 5-26），不过大家记住这里就好，不用过去，因为这是离开时的路，到时候顺便收集就行。

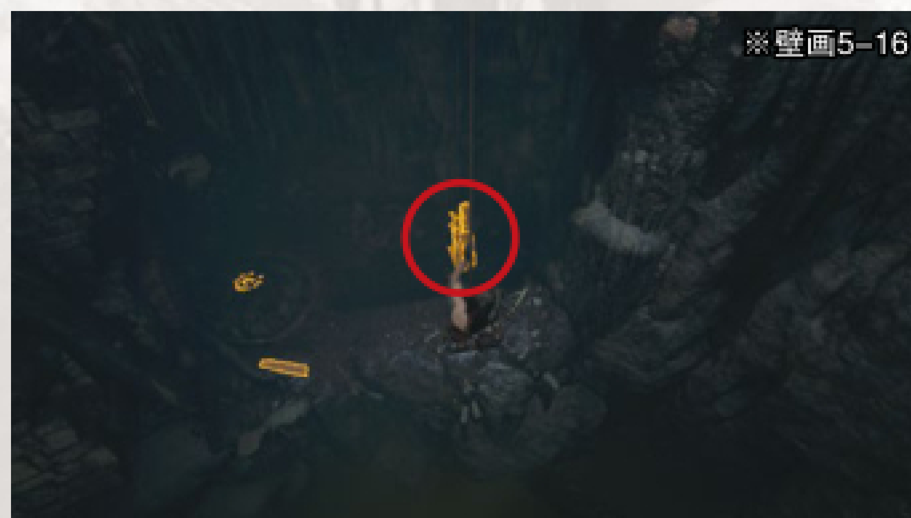
一旦玩家进入到核心区域，祭坛就会升起，变成一个超级死亡旋转图腾，玩家们先不用急着推入口处的两个开关，而是先躲过柱子的扫荡来到场景的西边的跳台上（需要进入旋转图腾的攻击区域，并且顺时针跑来躲开攻击，注意地上有隙缝要跳过），来到场景的另一边，会发现一个大开关。

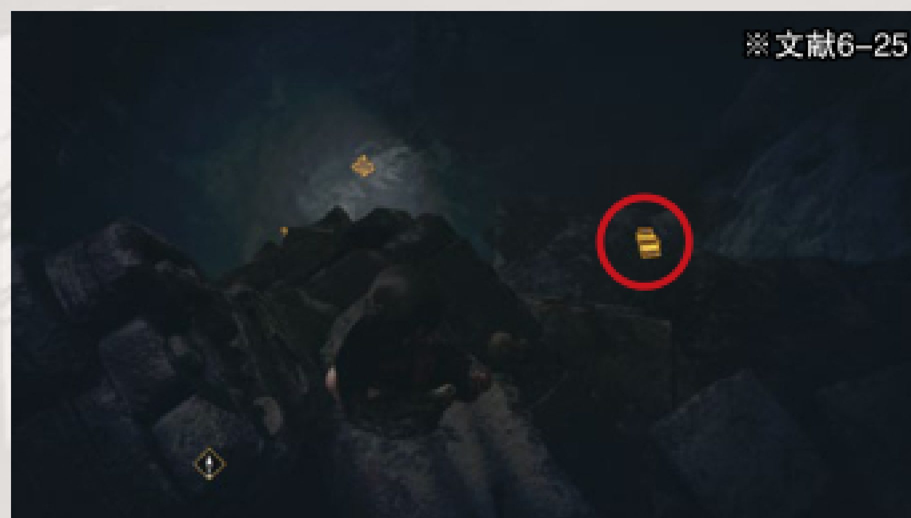
注意，把大开关拉到最后可以让中央的图腾柱收起攻击杆，但是会启动附近通道的开关，而且开关会不断往前复位，玩家需要从大开关右边的道路算好机关的行动规律一路跑回起点附近，推动开关，这样中央的柱子就会下降一层。

现在玩家需要再进入中央区域，躲过柱子的扫荡来到东边的跳台，沿路再回到大开关处，之后的处理方法和上一次差不多，只不过这一次玩家需要走东边的路线，推下入口处旁边的另一个开关。

步骤达成后，图腾柱会停下来，从入口处跳上去一路攀爬，就可以顺利接触祭坛，解锁技能：“斯普之鞘”。注意在解锁这个技能之后，技能树里的追踪者路线所有技能已经全部都处于解锁状态，如果玩家把这个路线的技能都点满，就可以解锁成就 / 奖杯“专精高手”。







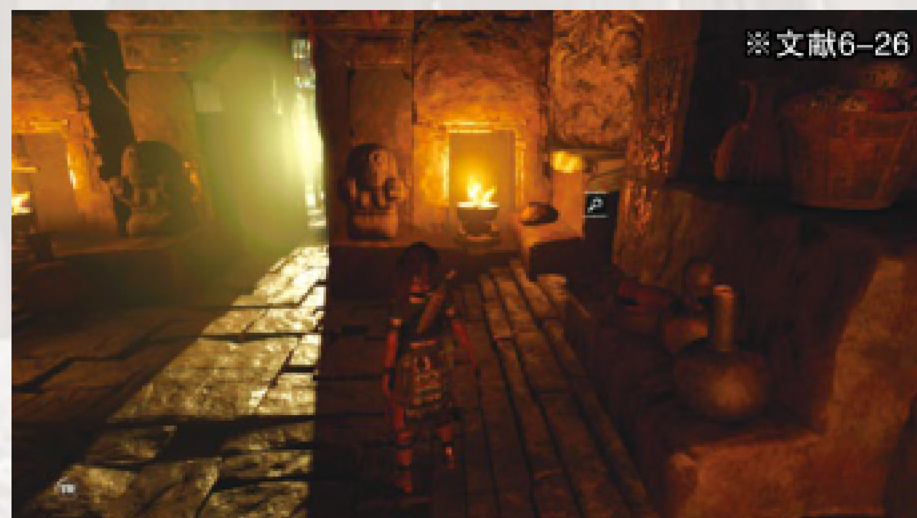


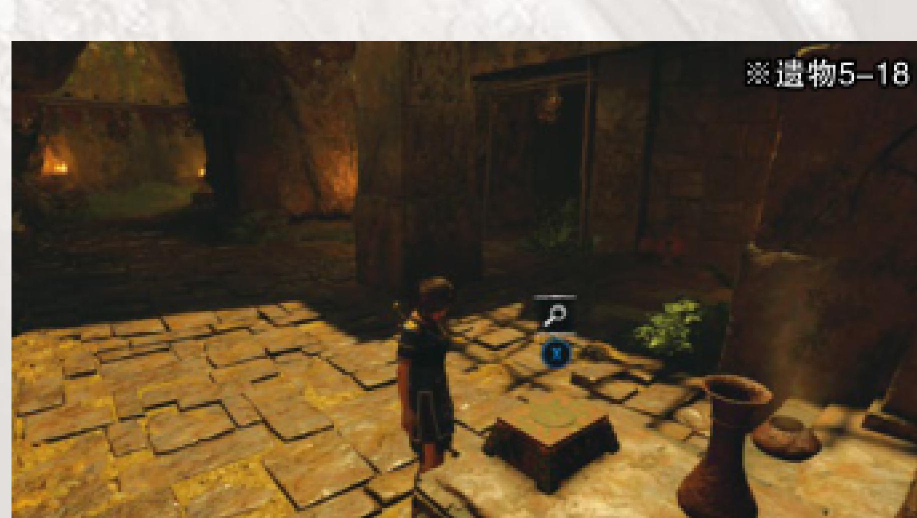


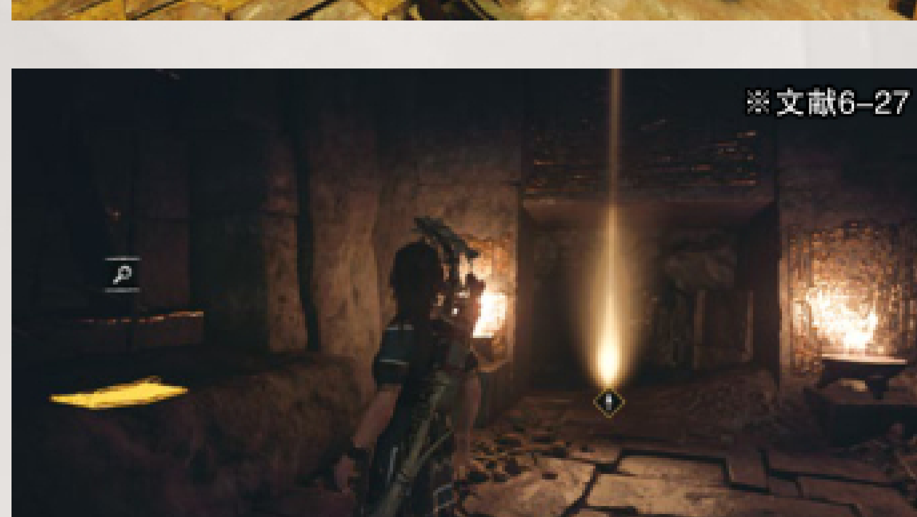


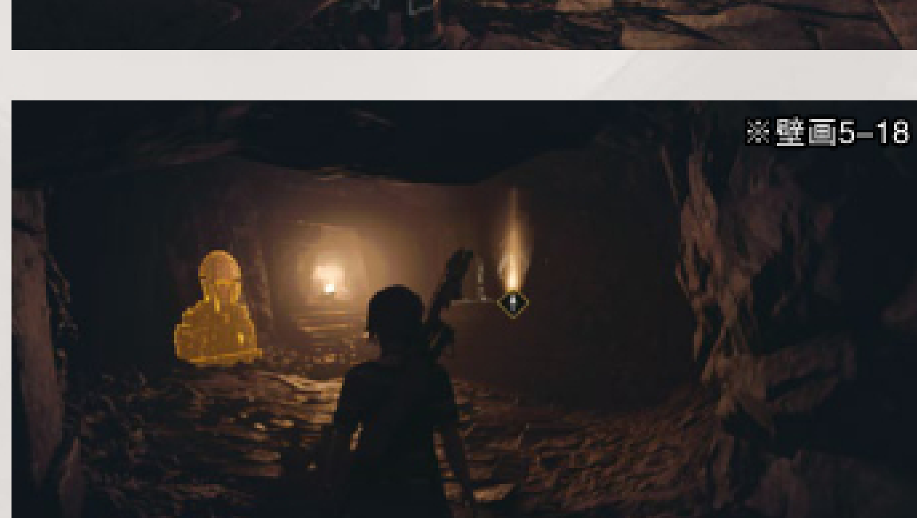
29. 这一回，我们终于是可以推进主线了。从之前和艾兹利见面处的入口进入地图西南方的区域，立刻往左看，会发现一个文献（※ 文献 6-26），之后进入一个广场区域，中央的祭坛上放着一个遗物（※ 遗物 5-18）。

接下来路上玩家会激活一个大本营，再往前走上楼梯，尽头处的石台上放着一个文献（※ 文献 6-27），继续沿着路走，很快会遇到一张壁画（※ 壁画 5-18）。之后巨蛇之腹部分的攀爬没有太大难度，就是观感上比较恶心。









30. 进入巨蛇之首后，第一个谜题处有一个壁画（※ 壁画 6-1），记得收集，这也是巨蛇之首区域惟一的收集。

解谜方法很简单，核心就是先用让池子灌满油，然后推下另一个开关让火烧过去，最终烧掉挡路的

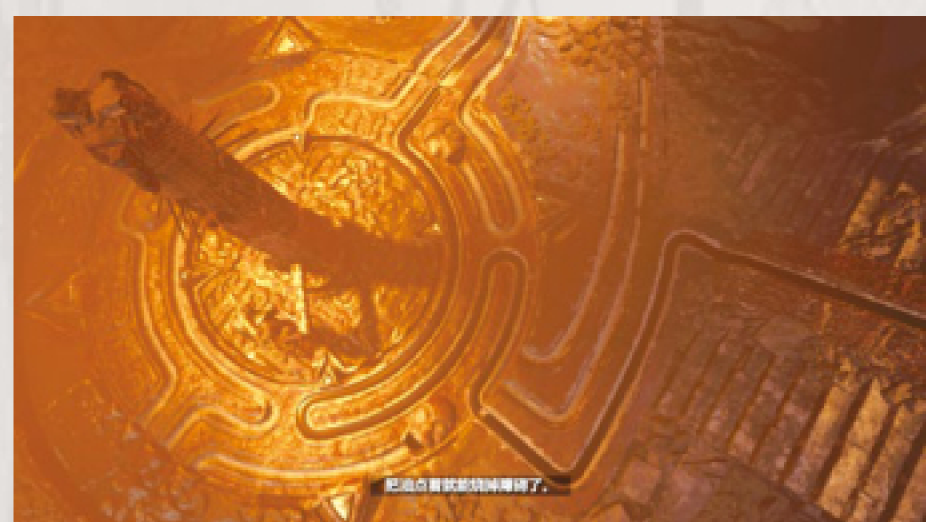
障碍物。后面的第二个谜题逻辑是一样的，只是多了一个创造让油能够烧到障碍物处的道路的过程。注意，如果玩家想省事一点，大可以不去推点火的开关，直接用燃烧箭矢点燃油也是可以的。

这里说一下第二个谜题处要怎么创造油的通道，场景里有两个柱子，其中大柱子是可以通过把手转动的，但小柱子不行，需要玩家把其上方的绳索柱和大柱子的绳索柱连在一起，这样玩家推动大柱子把手的时候，小柱子会跟着转。

因为两者连在一起的时候，无法拼成一个能够用的道路，所以这里逻辑也比较简单，先把两个柱子连起来，将小柱子那边的轨道转到正确的位置，然后切断绳索，把大柱子这边的轨道转到能够和小柱子那边对得上的位置，接着就是放油和点火了。

懒得动脑筋的玩家可以参考下面两张图里柱子轨道的位置，照着转成这样就好。


※壁画6-1





31. 完成巨蛇之首的剧情后，玩家需要经历一个逃脱场景，过程和之前那些洪水里求生的场景本质上是一回事，所以这里也是只提两个难点。

第一点要注意的是第一次跑进民居并从另一边离开时，要正面跳上对着的木台爬上去，左右两边都有士兵，跑过去就是死。

第二点是上了前面提到的高台后，千万不要乱跳，只要时机把握不对没有用上横杆借力跳到对面高台，立刻就是死。

32. 完成追逐后，玩家又可以安然在城市里行走了，这一点挺假的。走出结束追逐的通道后，和大本营东南方能够对话的女NPC交流，可以得知一个新的支线任务所在地点，就在乌努拉图家，恰好和目前主线的最后一步任务地点一致，赶紧回去吧。

巨蛇之眼

●难点 / 收集提示

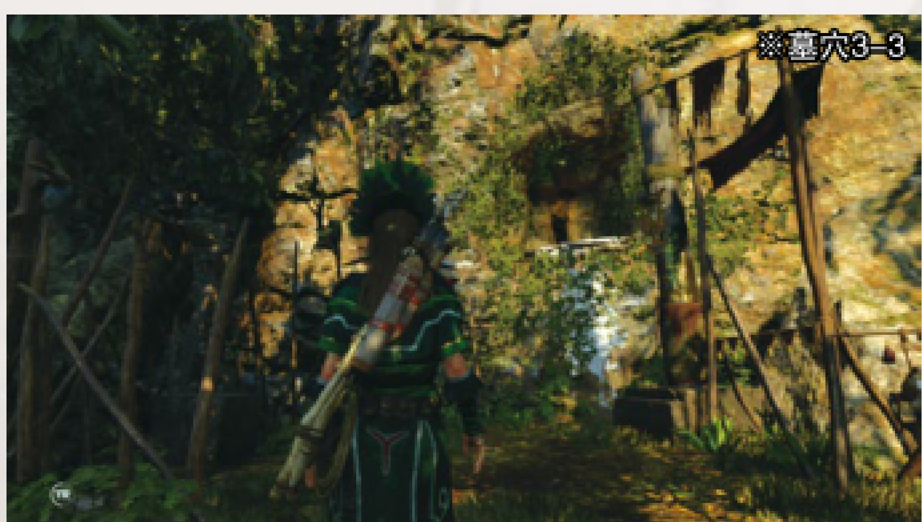
1. 开启新主线后，转头进入乌努拉图家的大本营，和乌楚对话，就可以触发支线任务“全心全意”。

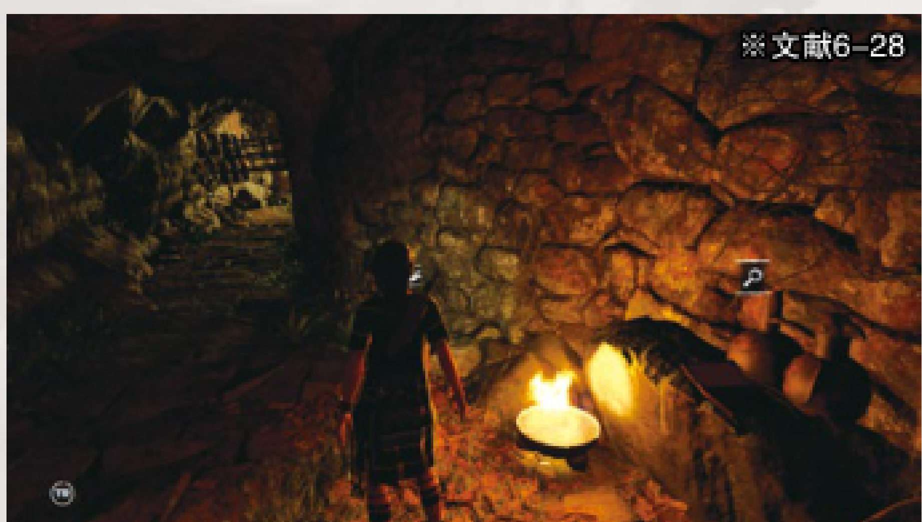
任务本身的内容继续乏善可陈，步骤也很清晰，所以过程就不多提了，反正就是各种跑腿。惟一值得注意的是玩家会前往地图的西北方区域，这里是一个墓穴（※ 墓穴 3-3）有几个收集需要提一下。

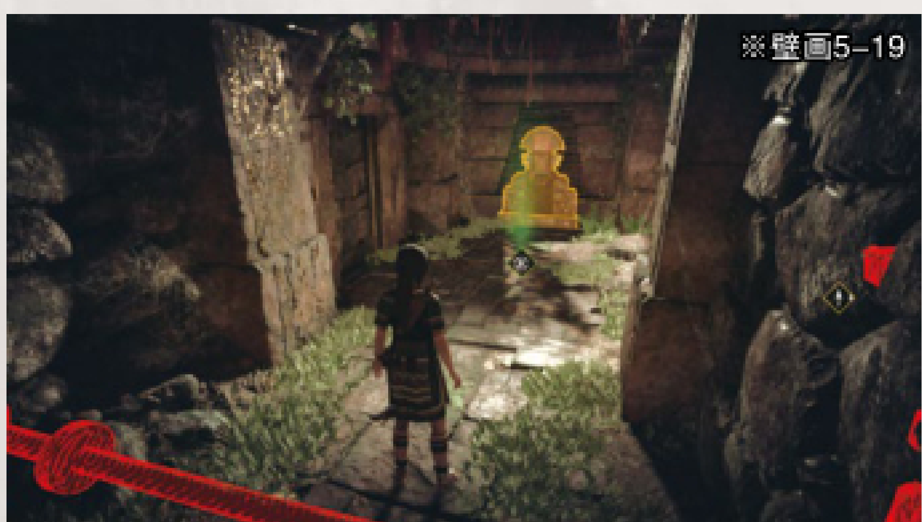
首先，进入洞穴后，经过两个已经被触发的陷阱，可以在通道中火盆旁找到一个文献（※ 文献 6-28），后面的小庭院处有一个壁画（※ 壁画 5-19），挖开壁画左边的墙壁，连续解除两个长矛陷阱，会进入一个长方型的房间，左边放着一个文献（※ 文献 6-29），右边是一个遗物（※ 遗物 5-19）。

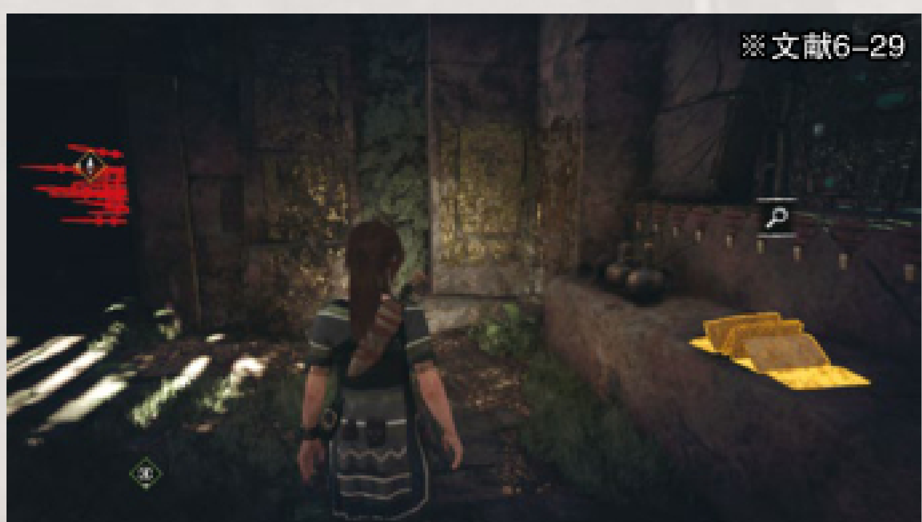
之后从文献右边的墙壁顶部的空隙爬进去另一个房间来继续探索，后面玩家就不会碰到收集了，只需要按照简单的步骤解谜，难度也就是墓穴级别，相信大家可以轻松应付。

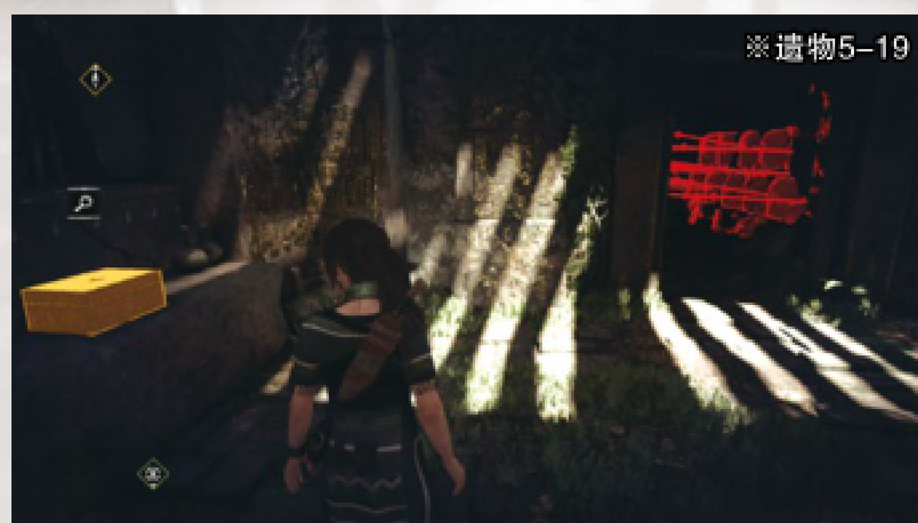
完成这个支线，玩家可以解锁成就 / 奖杯“心神合一”。


※墓穴3-3


※文献6-28

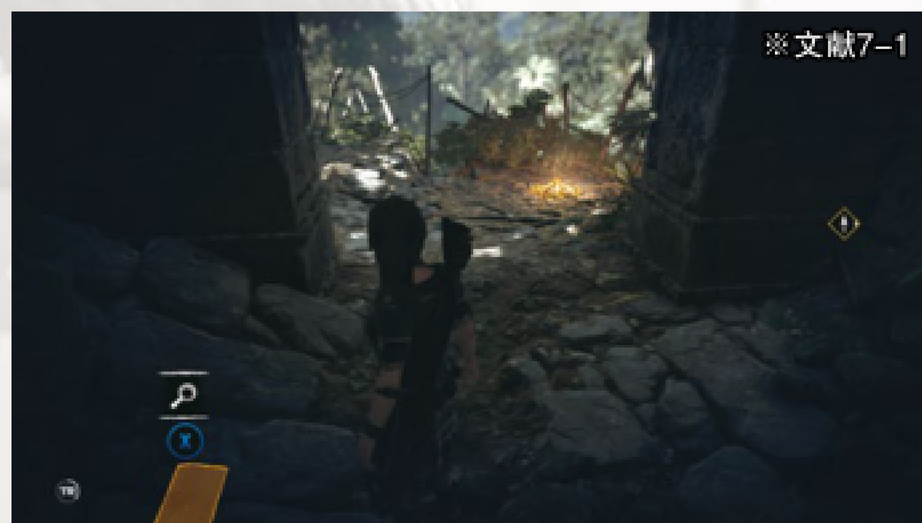

※壁画5-19


※文献6-29


※遗物5-19

2. 接下来玩家可以前往山之神殿，这里没有收集要素，玩家们可以放心推进，而且这里可以使用枪械，不过个人还是比较推荐潜行就是了，毕竟敌人的站位还是比较松散，能够用于吸引敌人的物品也比较多。

3. 等玩家把主线推进到灰岩坑地图后，就要注意收集了。首先是解锁大本营的区域，前一点的房间里面有一个文献（※ 文献 7-1）。跳入湖中后，作好要在这里耗一点时间的准备，因为这里有一个挑战需要完成，一个挑战需要开启，还有一些收集。


※文献7-1

4. 首先，落水后直接往劳拉右下方看，可以看到起码两个箱子和一个遗物（※ 遗物 6-1）还有水底的贮藏处（※ 贮藏点 6-1）闪光，箱子对应的是挑战“水下宝藏”（※ 挑战 13-1，※ 挑战 13-2），一共5个，另外3个也在湖里，将会在后文提及。

注意水底下的食人鱼，不要被其缠上，搞定这里的收集后，向着地图南方的岸上游，在看到一根大木桩时往下看，可以看到第三个箱子（※ 挑战 13-3）。岸上有一个贮藏点（※ 贮藏点 6-2），往地图的西边看，可以发现一个带绳索的木制雕像，用绳索箭将其摧毁，触发挑战“以示尊重”（※ 挑战 14-1），其他的雕像将会在后文提及。


※遗物6-1、※贮藏点6-1、※挑战13-1、※挑战13-2

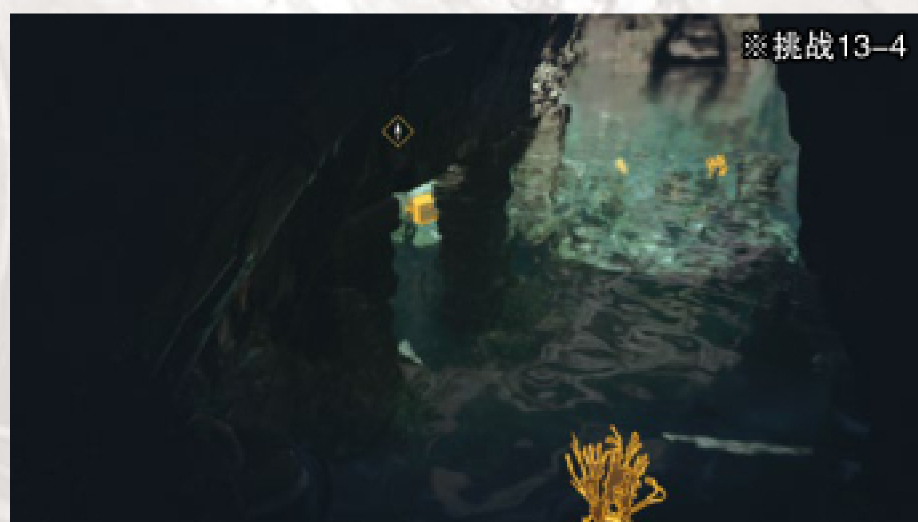

※挑战13-3


※贮藏点6-2、※挑战14-1

5. 往触发挑战的雕像处走两步，就会看到后面废墟中的探险家背包（※ 背包 5-1），而从背包右边的废墟边沿打开生存本能视野往水中一看，应该就可以看到左下方远处的箱子（※ 挑战 13-4）。在这个箱子处朝着地图北面游，很快就可以看到最后一个箱子（※ 挑战 13-5），就靠着场景边缘的石墙。

箱子东北方的建筑是可以从水下正面钻进去的，用绳索箭拉开障碍，里面是一幅考古学家地图（※ 地图 5-1）。至此，这个区域才算是收集全了，玩家们可以继续前进。

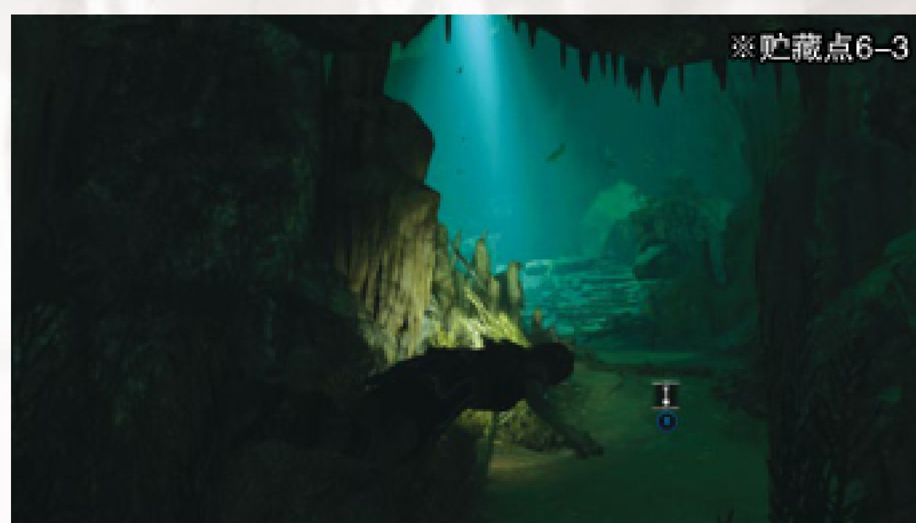

※背包5-1

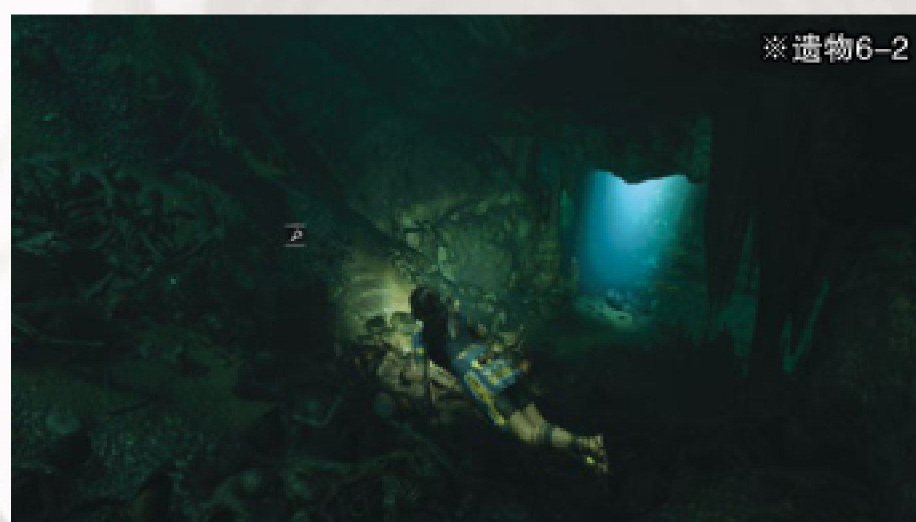

※挑战13-4

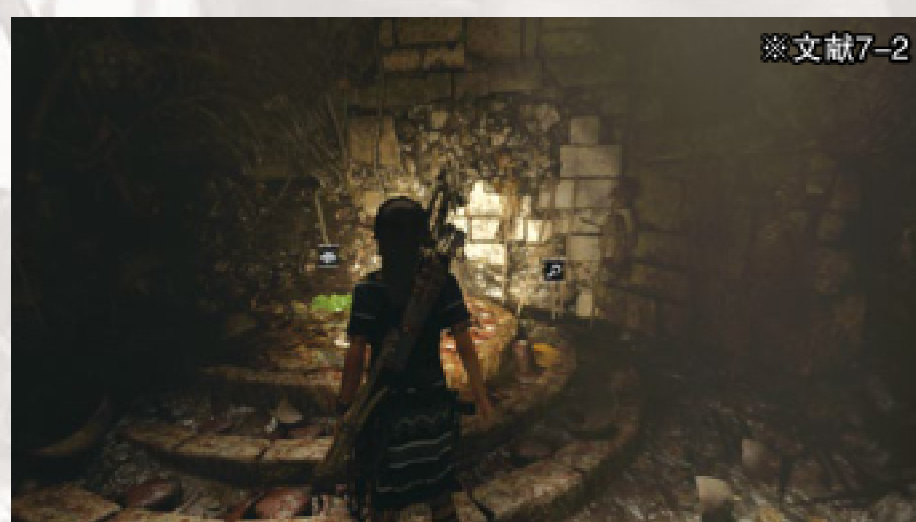

※挑战13-5


※地图5-1

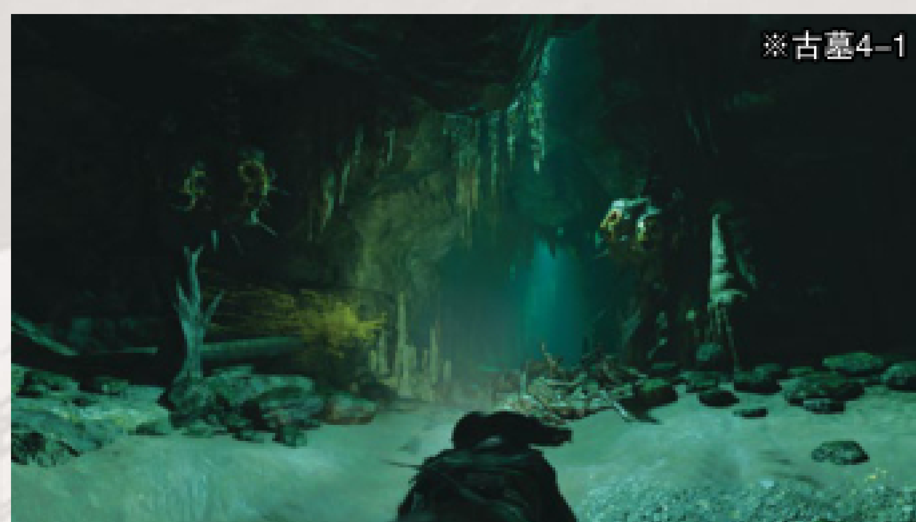
6. 进入第二个区域后立刻往左看，会发现在水底的贮藏点（※ 贮藏点 6-3），然后来到场景中央的气室，换气后立刻往左边后方看，可以发现一个遗物（※ 遗物 6-2）。之后游进中央气室西北方的地图凸起处，浮上顶部后可以找到一个文献（※ 文献 7-2）。


※贮藏点6-3


※遗物6-2


※文献7-2

7. 来到这个区域地图的最北面中心后，攀爬跳跃一小段路，会发现一个古墓（※ 古墓 4-1），先别急着进去，把左边不远处大炮旁的文献（※ 文献 7-3）先捡了，然后再回头根据黄色骷髅的指引进入古墓。


※古墓4-1


※文献7-3

8. 面向古墓水下入口的区域就有一个贮藏点（※ 贮藏点 6-4），之后游进去一段路，玩家就会被水流强行带进古墓中心，从水里冒出来后一路往上爬，来到激活大本营的区域后，继续通过窄缝来进入下一个区域，然后立刻往右看，会发现楼梯旁边的地上有一个贮藏点（※ 贮藏点 6-5），而楼梯左边还有一个遗物（※ 遗物 6-3）。

进入古墓核心区域的谜题比较简单，把挡住大炮的车子拉开，然后把大炮整个往挡路的障碍物上推，它会沿着斜坡加速把障碍物撞烂。进入核心区域后，先别急着解谜，找收集优先。在大炮停止的位置左前下方的水里有一个贮藏点（※ 贮藏点 6-6）。

之后玩家可以来到船的另一边，把木筏推进水里，作为平台垫脚。然后一路从船的侧面爬上去，来到船中央的桅杆操控把处，将桅杆上吊着的大炮挪到顶部有障碍物挡住的船尾室上。接着先去船尾的南边，这里有一个绳梯可以让玩家一步步降到之前从东面进入这个区域时到不了的水域，在船的正下方水底下有一个遗物（※ 遗物 6-4）。

之后朝着船头跳入位于船中部的缺口，撬开水下的铁门直接游到船头。

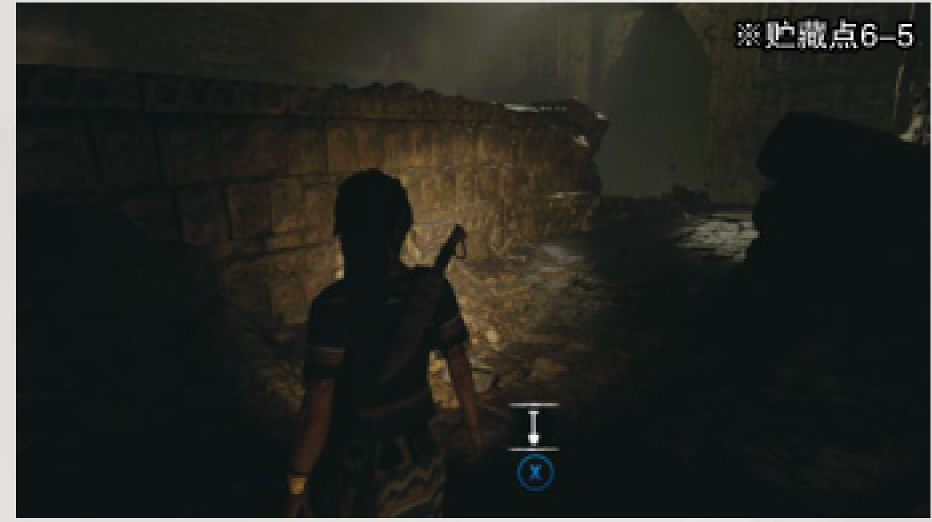
从船头下方攀爬跳跃到顶部，再从船北面倒塌的木杆跳到远处的壁面，一路攀爬上去，然后通过山崖跳到瞭望台上。把瞭望台上的绞盘撬掉，然后继续往上爬，沿着挂帆杆子跳去北面石壁的上一层，一路跳回船首的桅杆下面。

使用这里的桅杆操控把，将其转至面向船尾桅杆上挂着的箱子处，现在玩家可以利用附近面向船尾处的箱子跳到船首桅杆上，再一路向着船尾前进，直到爬上船尾桅杆的瞭望台上，破坏绞盘，大炮就会砸坏船尾室的屋顶，让玩家能够进去。

房间里地板上有一个文献（※ 文献 7-4），调查祭坛可以解锁技能：“凯门鳄之息 II”，之后把祭坛左边的障碍物用绳索箭拉烂，就可以离开这里了。



※贮藏点6-4


※贮藏点6-5

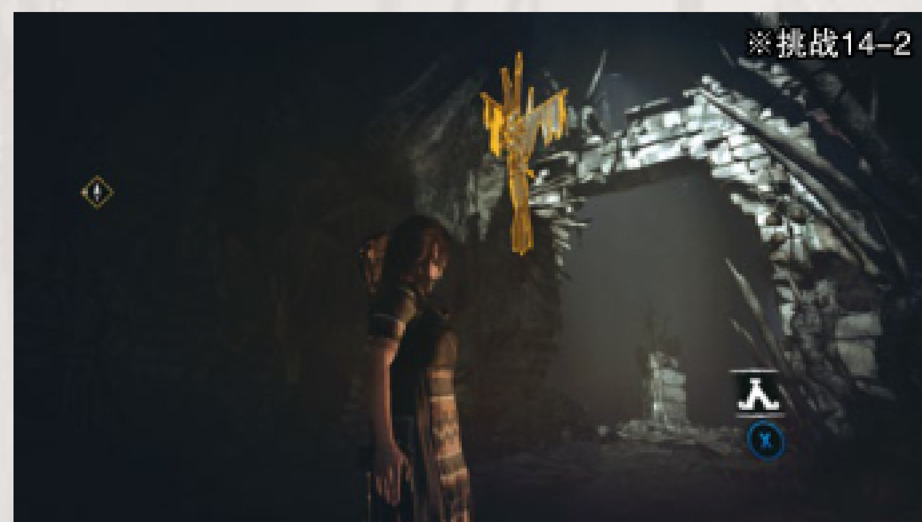

※遗物6-3


※贮藏点6-6


※遗物6-4


※文献7-4

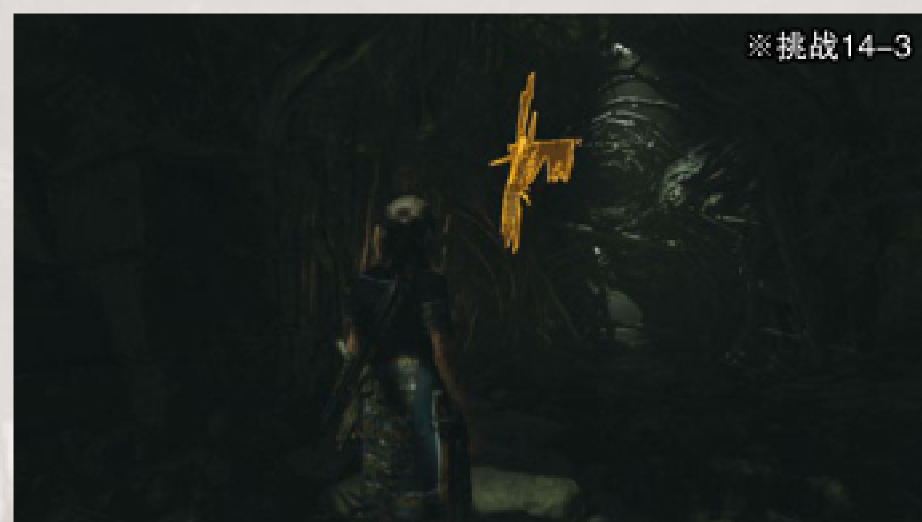
9. 搞定古墓之后，灰岩坑的收集就进入尾声了。在这个区域的最西南方，玩家终于获得了霰弹枪并激活了大本营。别忙着走，从大本营往来时方向看，会发现一个木雕像（※ 挑战 14-2）。记得趁机在大本营改造一下霰弹枪，毕竟后面的战斗还是很依赖这个武器的。

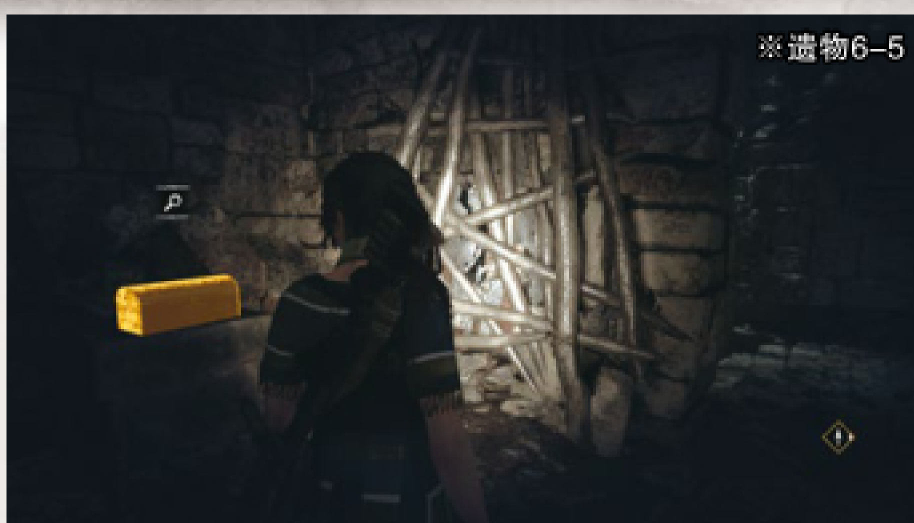

※挑战14-2

10. 往前走没多久，劳拉就会被拖进一场防守战里，敌人就是之前把圣三一杀得鬼哭狼嚎的野人。不过他们主要攻击手段是近战，虽然威力不低，但如果玩家注意保持移动和回避，并不容易被打中。

另外要多利用场景里面的毒气罐，将其打爆可以引发范围的燃烧效果，就算有时候没能烧死敌人，也可以让其陷入硬直，创造攻击时机。场景里还有几个霰弹枪的弹药箱，记得搜刮一下，保持弹药充足。

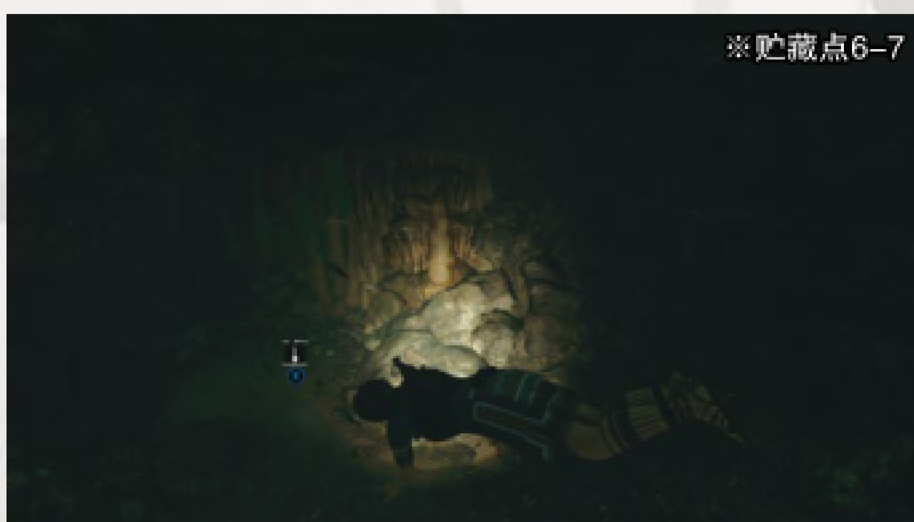
11. 解决战斗后从有大量野人涌来的入口处往前走，不远处就会碰到一个木雕像（※ 挑战 14-3）。后面的解谜区域，记得先把西北方的障碍挖开，里面的石台上放着一个遗物（※ 遗物 6-5）。谜题本身没有难度，在水下把堵住水轮的障碍物挖掉，然后用绳索箭把水轮和附近的转轮机关连在一起，最后转动机关，让水轮下方的通道露出来即可。

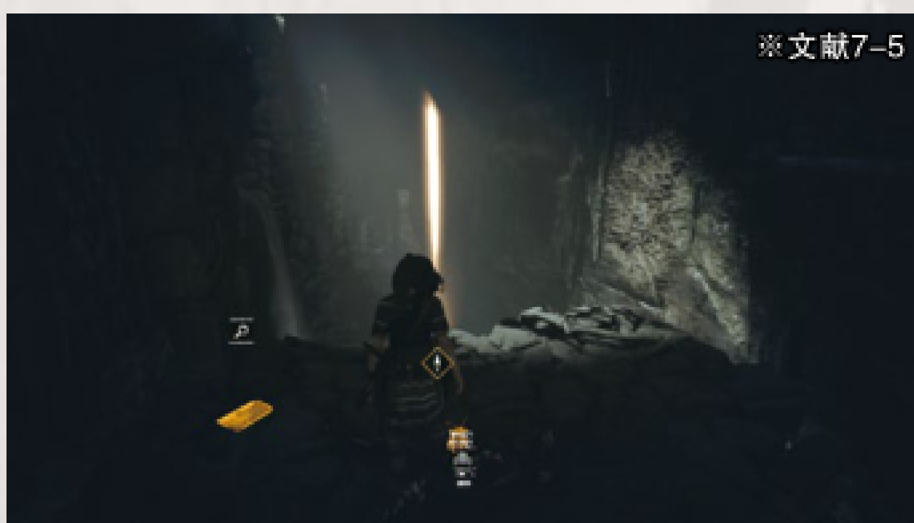

※挑战14-3

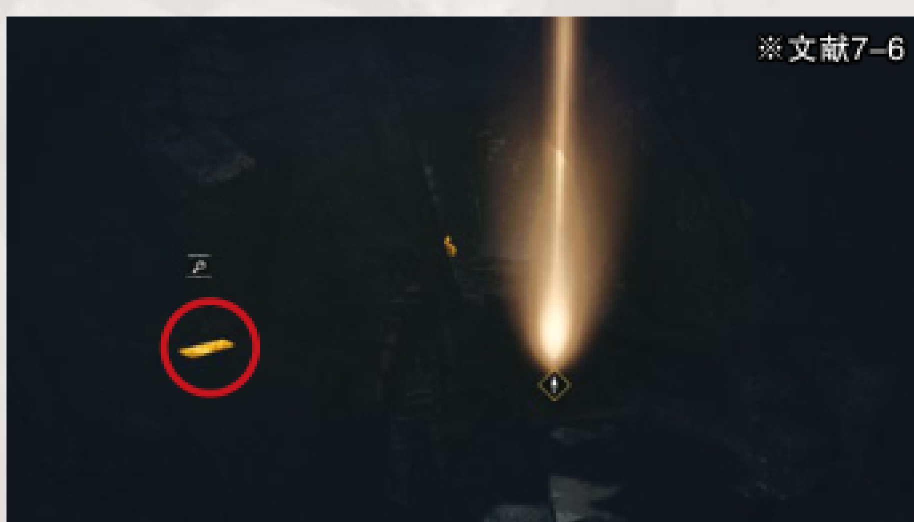

※遗物6-5

12. 沿着水轮游到另一个区域后，可以先去场景南方处冒头防止氧气不足，但之后要回头，在场景中部拿一个贮藏点（※ 贮藏点 6-7），其实从场景南方回头沿着场景最底部游过去反而是最正确的方向。

后面会遇到有野人突然降下来袭击劳拉，击毙后记得原地看一下，在他的落点附近有一个文献（※ 文献 7-5），而从这里往对面平台的下方看，应该可以在生存本能视野中看到一个亮点，那是另外一个文献（※ 文献 7-6），跳过去后记得拿。


※贮藏点6-7

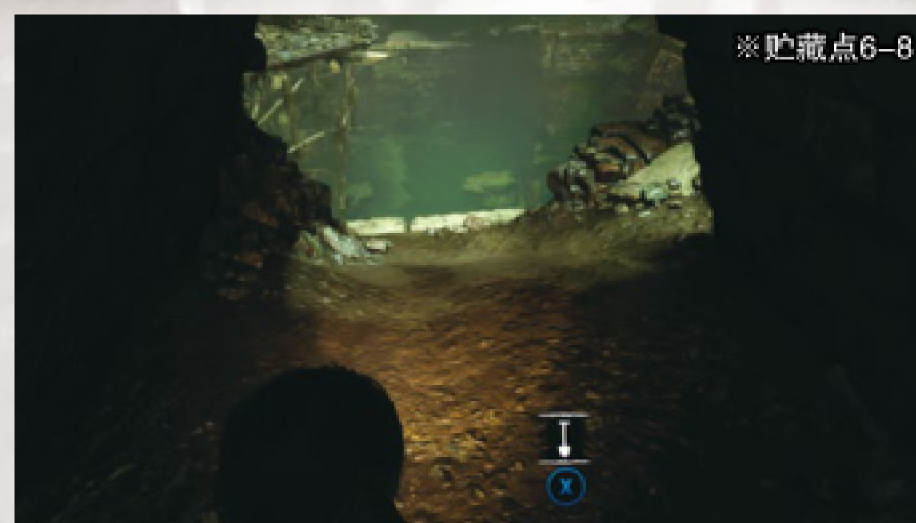

※文献7-5

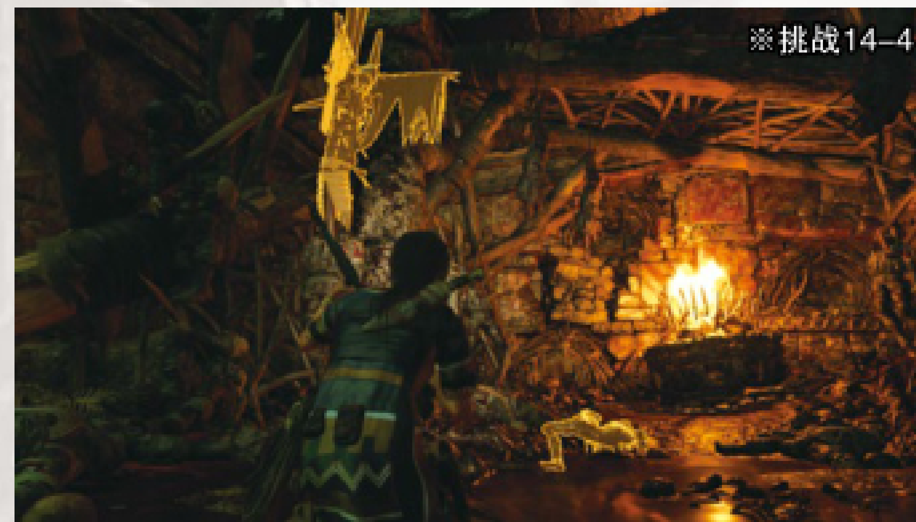

※文献7-6

13. 接下来玩家会进入灰岩坑的核心区域，这里会进入既要打野人，又要解谜的紧张节奏，不过实际上野人的出现还是有一定规律的，所以不必太紧张。

劳拉割断绳索进入水中后，先往水域的东南方游，到边后朝着东北方看，应该能够看到桥拱下泥土里的光芒，那是一个贮藏点（※ 贮藏点 6-8）。不算上还没完成的挑战和下一步就会解锁的大本营，这应该是灰岩坑里最后的收集了。

拿完收集后跟着任务指引上岸，杀死一个野人后进入其所在的房间，往左上角看可以发现一个木雕像（※ 挑战 14-4）。这里以后会变成大本营，不过目前是没有篝火的。


※贮藏点6-8


※挑战14-4

14. 继续往外走，要小心野人的偷袭，这个区域的解谜方法是转动龙头来让水流达到目的地，先把东北方那个绳索箭障碍物拆掉，然后前去任务地点，这里有一个机关，玩家可以站在旁边对着远处的那些有绳索的龙头装置射击，就可以通过机关转动龙头。

注意，每次玩家成功转动龙头几乎都会刷出野人来骚扰玩家，有的甚至还是用远程攻击的，所以枪械的弹药不要省，而且要坚决贯彻杀光后再解谜的顺序，不然有可能会阴沟里翻船，被野人活活近战打死。如果玩家有点出“毒蛇圈套”的话，可以把之前死掉的野人都改造成暗雷，这样等下一波野人出现想要围攻玩家时，直接朝着之前的暗雷处逃，就可以让近身的野人被秒杀。

这里说一下解谜顺序，先转动中间位置的龙头，移到最右方，这样玩家可以通过远处的木板平台跳上这个龙头，去最顶层拆掉挡住最上方龙头绳索的障碍。

障碍去除后，把顶部龙头转去中间龙头的顶部，让水流到上面，再把中间龙头转向下方龙头处，然后把下方龙头转向水车，这样就可以带动水车运行。

15. 沿着之前用绳索箭拉出的缺口，玩家可以前往场景的另一边，注意是用从水底下通过水车的空隙游过去，上面是走不过去的。来到另一边向着北方游，在看到左边有一个需要用绳索箭拉倒的障碍的同时，应该也能看到正面的那个木雕像（※ 挑战 14-5），这就是挑战要求的最后一个雕像了。

之后来到解谜的区域，先把远处射弓箭的野人和附近会冲过来的近战野人都突掉，之后记得看一下最下面的龙头所在的水池，会看到龙头下方被障碍卡住了，但是现在水位不上不下，劳拉是拆不了障碍的。

解谜的方法也很简单，把中层的龙头转向下层龙头所在的水池，让水池里的水位提升，之后下去拆掉障碍，再把两个龙头的方向调整至水可以流到水车上就好，之后玩家就可以安心看剧情了。


※挑战14-5

16. 等剧情结束后，又是一段逃亡过程，这里开头就展现了本作游戏设计上的不走心，玩家看似需要跳去对面平台，但实际上是需要甩出钩斧才可以成功跳过去的，实际游戏过程当中几乎根本看不到钩斧支点的存在，因为玩家当时的视野肯定是集中在前方的。

类似的跳跃点在中途还有一个，还好其他部分都比较简单，所以整体过程还是比较顺利的，但笔者有预感很多玩“走火入魔”难度的玩家要在这里骂街几次。（笑）

之后劳拉会在回到隐秘之城的途中解锁边沿攀爬工具，从而能够跳上一些特别有难度的攀爬墙面上。后面的攀爬阶段视觉观感上来说比较有突破，但操作层面上没什么特别的难点，就不多提了。

存活的叛军

●难点 / 收集提示

1. 回到隐秘之城后，虽然任务提示是返回乌努拉图的家，其实地点已经改成了之前提到的秘密基地骷髅洞。这里的剧情完结后，玩家们除了要记得拿在之前提到过的“※ 文献 6-6”，这个文献斜对面的小屋里还有一个遗物（※ 遗物 5-20）。同时劳拉可以凭新获得的巨蛇守卫服装混进上层区，里面也有不少收集。注意穿这身服装时，玩家是不能够和反叛军对话的，所以一般的市民也不会和玩家谈话，如果之前有支线任务没做，就得换一身衣服才能接到。但同时本地市民当中的上层居民也会开启和玩家的对话选项，大家可以不妨探索一下。

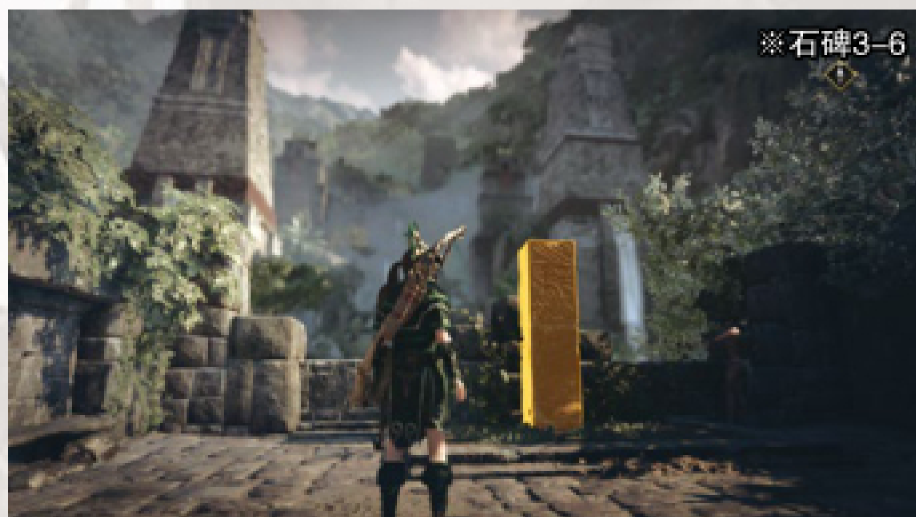


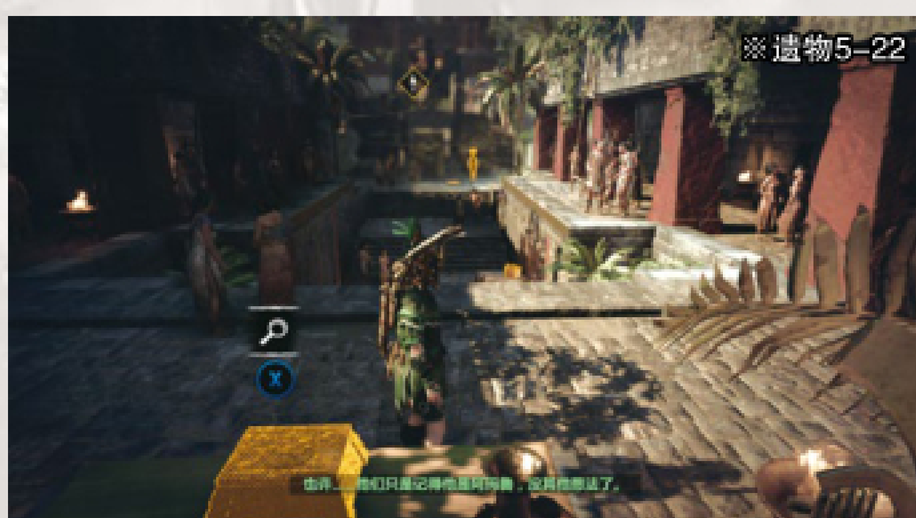
2. 但在进一步推进主线之前，我们还是先完成一下骷髅洞里新开启的支线任务“自由”。和之前的支线类似，跑腿的部分没什么值得一提的，后面拯救科尔奎的部分原本应该是想要把玩家引导到古墓去，但鉴于我们之前的流程里已经把那里解决了，现在进行到这一步时大家可以快速移动到神庙通道大本营，原本这个大本营后方被封住的通道现在就可以进去了，不过在进去前建议大家准备好药物，并且换上最趁手的弓箭，因为在这里玩家需要面对毒蛇守卫的围攻，其中近战的毒蛇守卫攻击力还是挺惊人的。

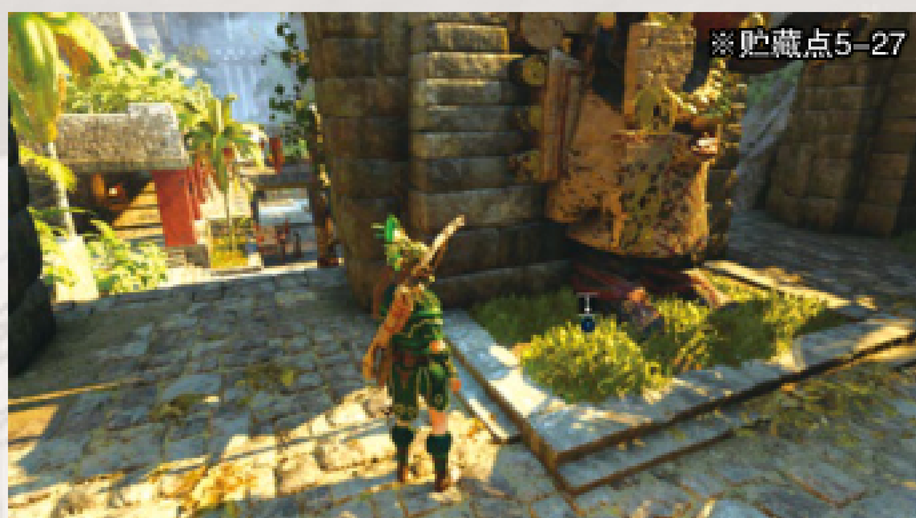
不过这里也有一些赖招，例如玩家可以用场景当中的罐子做成烟雾弹，敌人靠近时直接对着自己脚下一丢，他们就会被呛得咳嗽，趁机乱箭将他们射死就好。远程的那就自然是靠引爆场景当中的炸药桶来直接将其秒杀。如此坚持几波，敌人就会被杀光，任务也会顺利完成。

3. 接下来玩家们可以推进主线了，和之前挡在上层区门前的守卫对话，被允许入内，前进路上会遇到一个需要强化匕首打开的障碍，里面有一个遗物（※ 遗物 5-21）。之后在必经之路上玩家还会遇到一个石碑（※ 石碑 3-6），之后回头前往上层，可以解锁一个大本营，之后无论是走左边还是右边的路绕到上层的阳台，就可以看到一个放在桌上的遗物（※ 遗物 5-22）。接着继续往北走，沿着大本营北方的楼梯上一个楼层，会看到一个巨大的雕像，其右脚旁就埋着前面石碑的谜底（※ 贮藏点 5-27）。









4. 在上层区和艾兹利碰头，他除了会教给玩家暗号，还会触发一个新的支线“逃离处刑”，因此这里以先进行上层区的收集和完成支线为前提介绍一下步骤。

先说支线，玩家在接近目标地点之后就会接触到卡娅拉，之后玩家需要想办法救出哈坎。这时候监狱门前会有几个人在生存本能视野里都变成了绿色，但是想要触发开启监狱大门的情况，要按照顺序来和他们对话。

首先，和场景西北方的祭祀对话，要求他吹响号角停止祷告活动。然后和场景东面的鼓手对话，要求他奏乐，这样人群和监狱前的守卫都会被吸引到舞台前方。

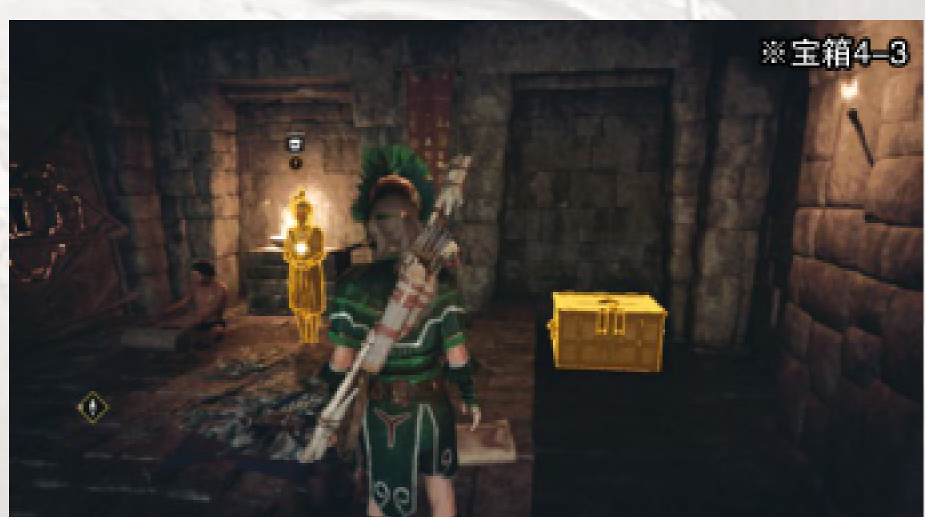
这时候和监狱两旁的两位男子对话，他们会答应帮忙，拉开监狱大门旁的两个按钮，劳拉就可以进入监狱了。注意这个过程是有一定持续时间的，过了之后守卫会回到原位，需要玩家再进行一次上述操作。

进入监狱救下哈坎，门却关上了，所以玩家要自己挖出一条新路来逃亡，然后跟着哈坎跑，最后调查大门就好。任务完成后玩家会获得一把强化过的匕首作为奖励。

5. 在完成支线后，直接从任务完成时所在的位置朝地图西北方走，这里的屋子里面桌子上放了一个遗物（※ 遗物 5-23）。之后回到支线完结的位置，面朝之前走上来的楼梯时，直接 180 度后转，一直走到头就会看到左边有一个往下的楼梯，这里不但有之前支线里出现过的女先知商人，旁边还有一个征服者宝箱（※ 宝箱 4-3）。

最后前往这个区域的东北方，会发现有一个带攀爬点的窗户，里面的内容很丰富，有两个文献（※ 文献 6-30，※ 文献 6-31）和一张考古学家地图（※ 地图 4-6）。至此，这个上层区的收集就已经拿完了，玩家们可以推进主线，进入下一个区域。







6. 观看完剧情后，立刻看左边，应该可以看到地上的一个文献（※ 文献 6-32），之后面朝北方跳下中央祭坛侧面的骨坑，往北方尽头看，应该可以看到贮藏点（※ 贮藏点 5-28）的闪光。

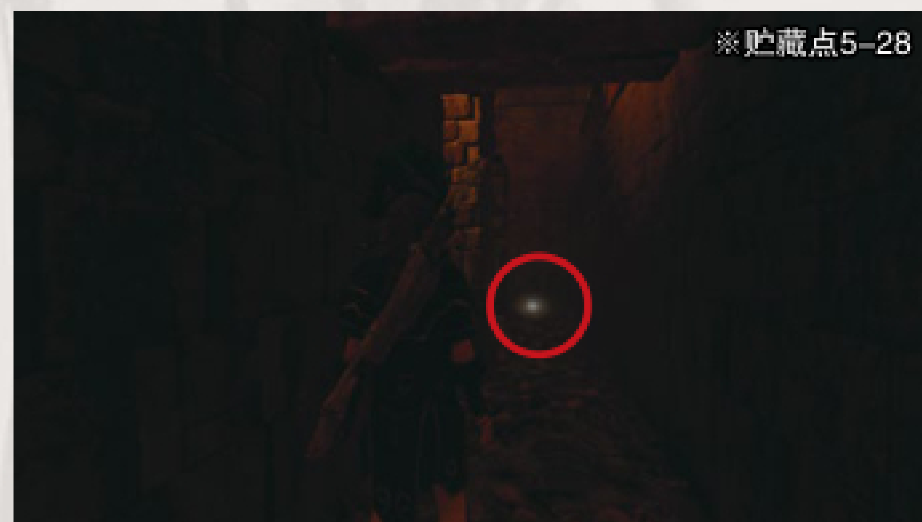
从贮藏点西边侧面爬上去，往右边看，可以看到尽头墙壁处的桌子上放着一个文献（※ 文献 6-33），拿走后往右看，会发现祭坛正后方放着一个文献（※ 文献 6-34）和一个遗物（※ 遗物 5-24）。而在场景东北角还有一个文献（※ 文献 6-35）。

从东北角往南走，右边出现中央祭坛旁的骨坑后往下看，会看到一个遗物（※ 遗物 5-25），拿走后沿着骨坑往南走，在尽头爬上去，会看到右前方的文献（※ 文献 6-36），而东边的地上也有一个文献（※ 文献 6-37）。

最后，来到中央祭坛处，这里也放着一个遗物（※ 遗物 5-26），接着玩家就可以沿着场景东面的路进入新场景。

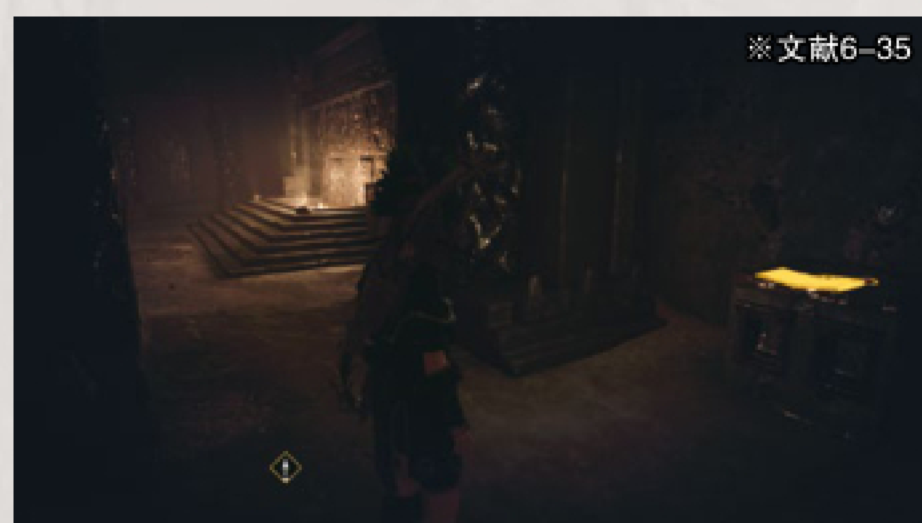
特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

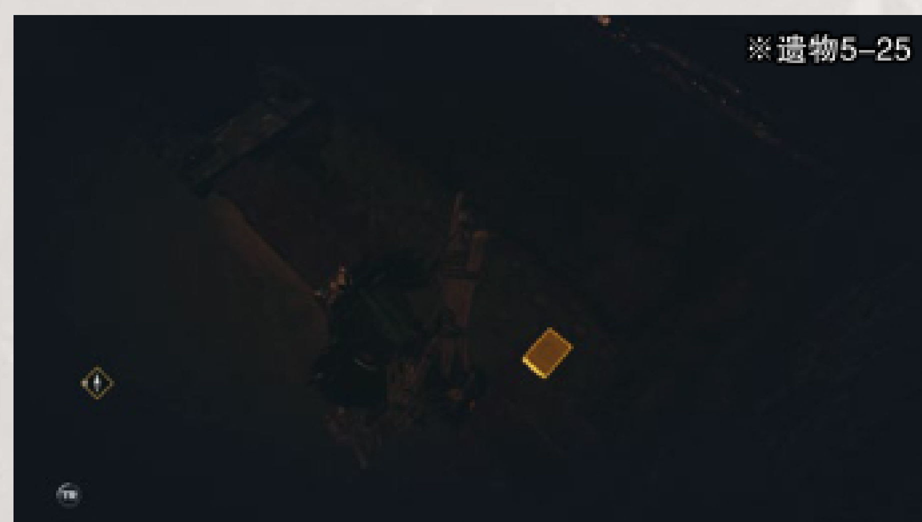

※文献6-32

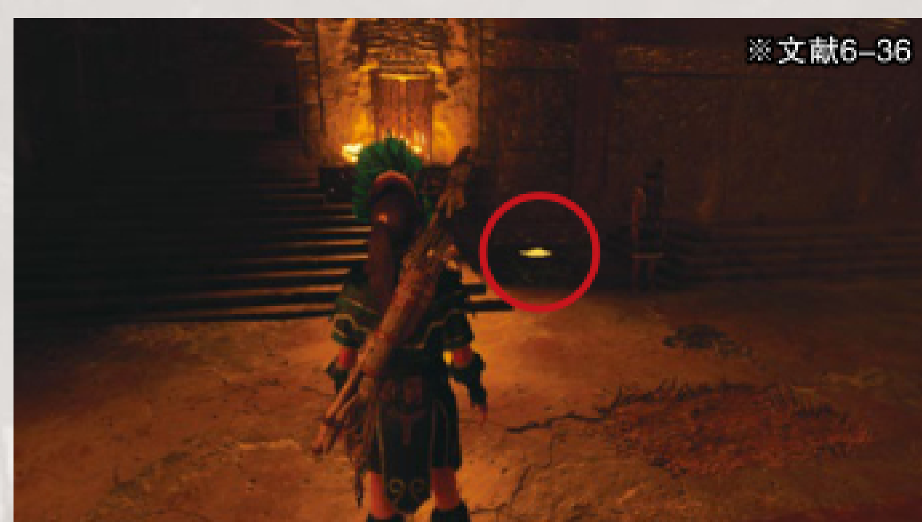

※贮藏点5-28


※文献6-33

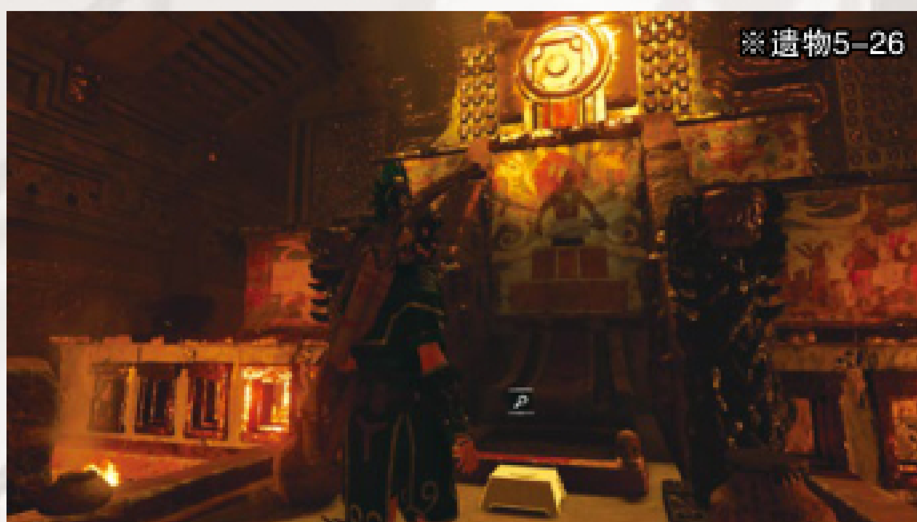

※文献6-34、※遗物5-24


※文献6-35


※遗物5-25

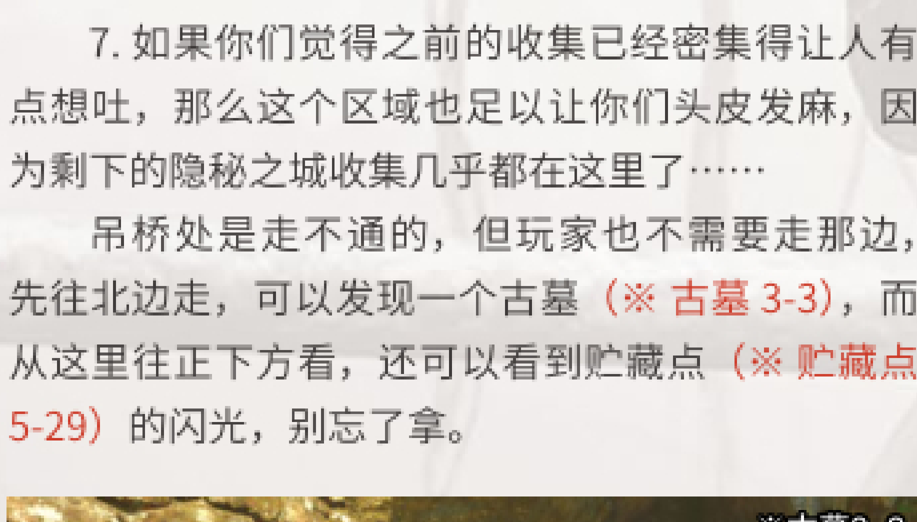

※文献6-36


※文献6-37


※遗物5-26

7. 如果你们觉得之前的收集已经密集得让人有点想吐，那么这个区域也足以让你们头皮发麻，因为剩下的隐秘之城收集几乎都在这里了……

吊桥处是走不通的，但玩家也不需要走那边，先往北边走，可以发现一个古墓（※古墓3-3），而从这里往正下方看，还可以看到贮藏点（※贮藏点5-29）的闪光，别忘了拿。


※古墓3-3


※贮藏点5-29

8. 从贮藏点旁的洞穴进入古墓，游过一段水下隧道爬上一个地面有沙的平台后，往右看就可以发现一个遗物（※遗物5-27），而后面的场景直接走到最东方，就会发现一个贮藏点（※贮藏点5-30）。

之后在东南的攀爬点往上爬一段，就会碰到一张壁画（※壁画5-20）。之后玩家会解锁一个大本营，而从这个大本营所在的悬崖往下看，会看到贮藏点（※贮藏点5-31）的闪光，再往前游一段，就会进入核心解谜区。

一开始先不要手贱拉最近的开关，去下层，通过踢动或是对着其上面的绳索射箭来拉动木筏，然后将其和大门处的绳索柱连在一起。接着可以爬回上层拉刚才提到的开关，下方会被灌满水，木筏被升起，顺便就会把大门拉开。

顺着大门进入一条水道，可以游到旁边的另外一个水池，这里玩家要干两件事情，第一是撬开这边水池的放水开关，让水流走，第二是用绳索箭把阻挡两个水池之间通道的阻碍拆掉。

之后会刷出几只野人攻击玩家，鉴于这个古墓里已经开放了现代武器使用权，隔远用突击步枪把他们干掉就好。接着用绳索箭直接把木筏拉到第二个水池，然后再次爬上来时的平台，用开关放水。

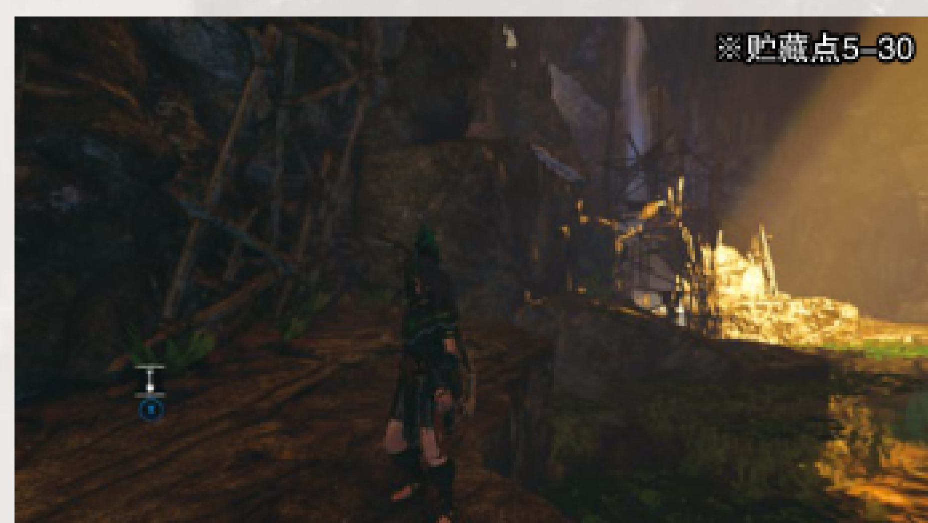
现在通过两个池之间的通道来到第二个水池，木筏应该已经浮起来了，玩家也可以通过它作为平台，跳上地图北方的入口。这里一路往上走，解决几个野人，并拉下第三层的开关，结果虽然水位是跟着上来了，开关却坏了。

站上随着水位升上第三层的木筏，注意场景的西北方，会看到一个有绳索柱的水轮，把木筏用绳索箭连到水轮上，它就会把木筏拉过去，玩家可以趁机跳上水轮旁的平台。

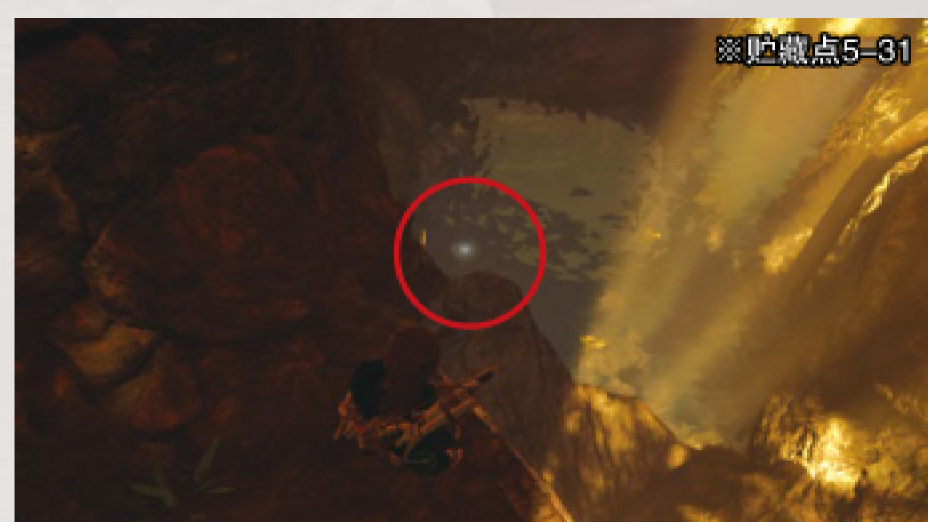
现在玩家可以把水轮和场景顶部的拉环连起来，这样子拉环对应的平台会被拉起来，不过第一次成功达成这个条件时，会刷出两个野人，搞定他们之后玩家得再试一遍。

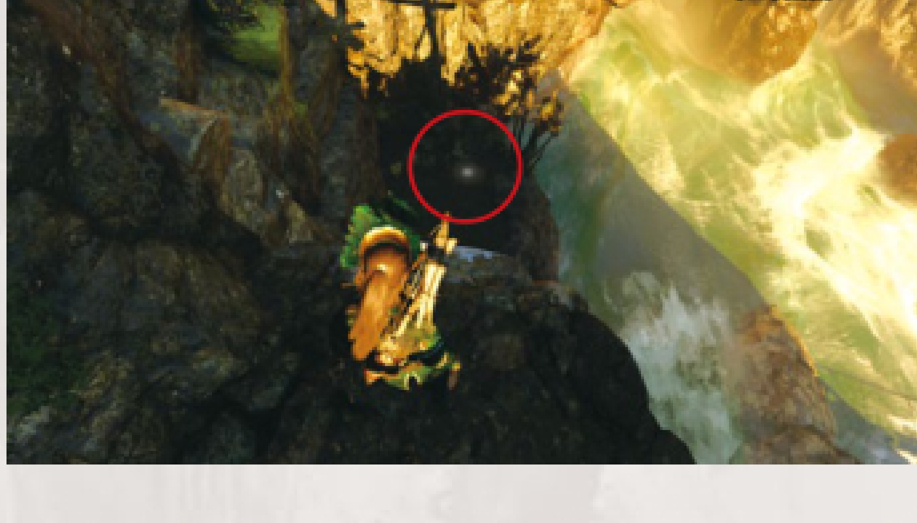
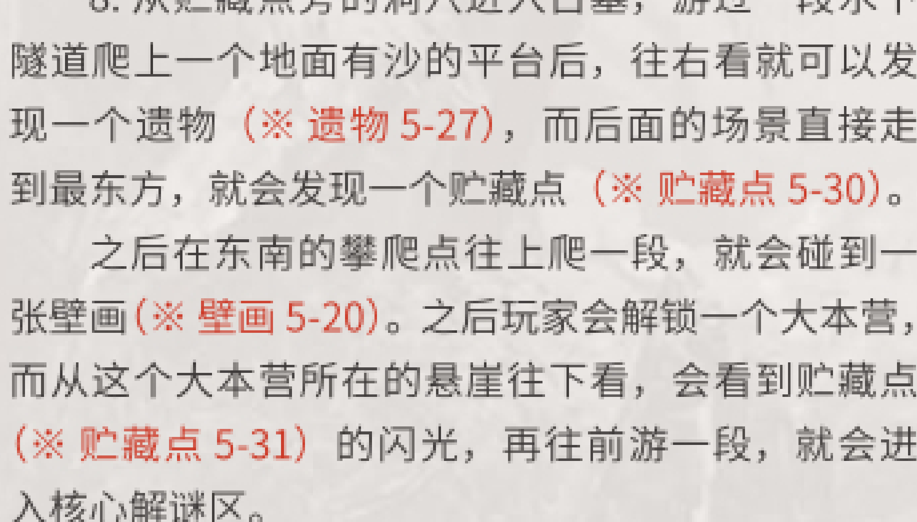
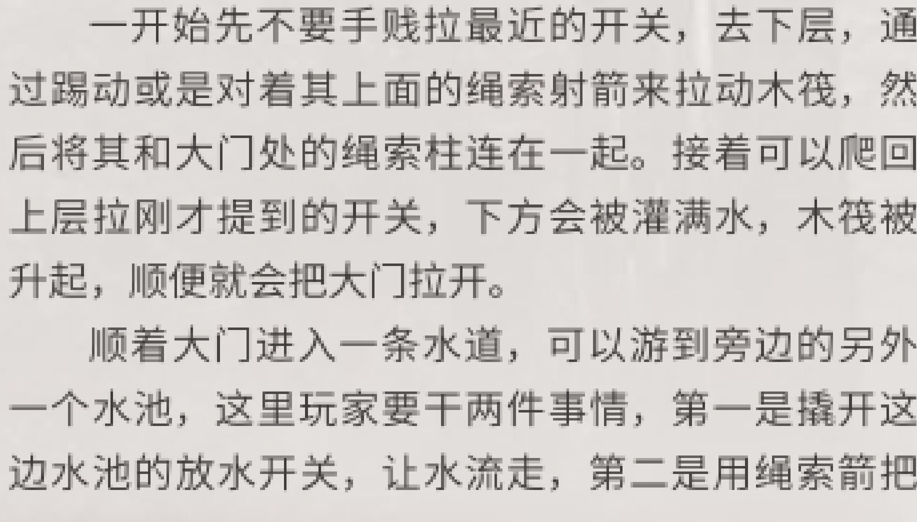
平台被拉起来时，玩家需要跳上正在围着中央区域不断漂流的木筏，并且爬上中央区域，一路赶在水轮和拉环之间的绳索被拉断之前跳上平台，并再跳到场景最顶部的入口处，不然就只能再次重试。只要玩家成功跳进去，就可调查祭坛，解锁技能："美洲豹之爪"。之后玩家可以从祭坛右边的水道乘滑索离开。


※遗物5-27


※贮藏点5-30


※壁画5-20

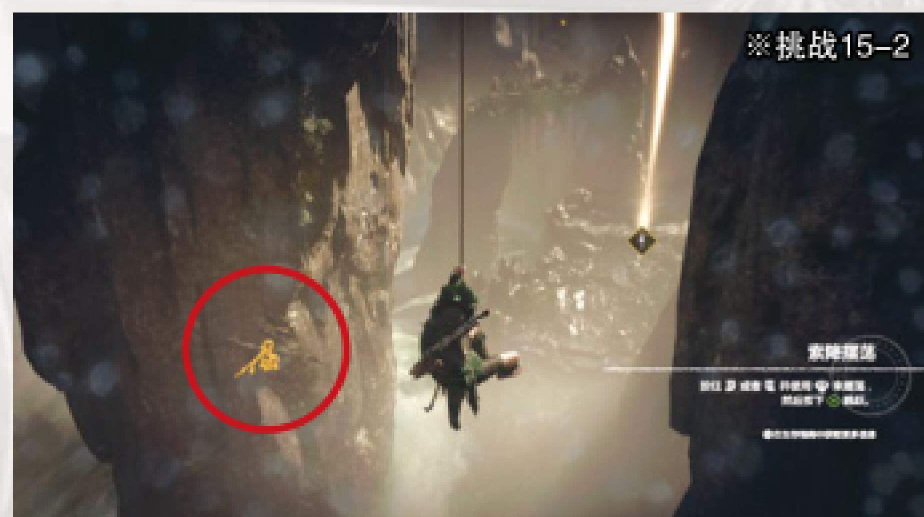

※贮藏点5-31

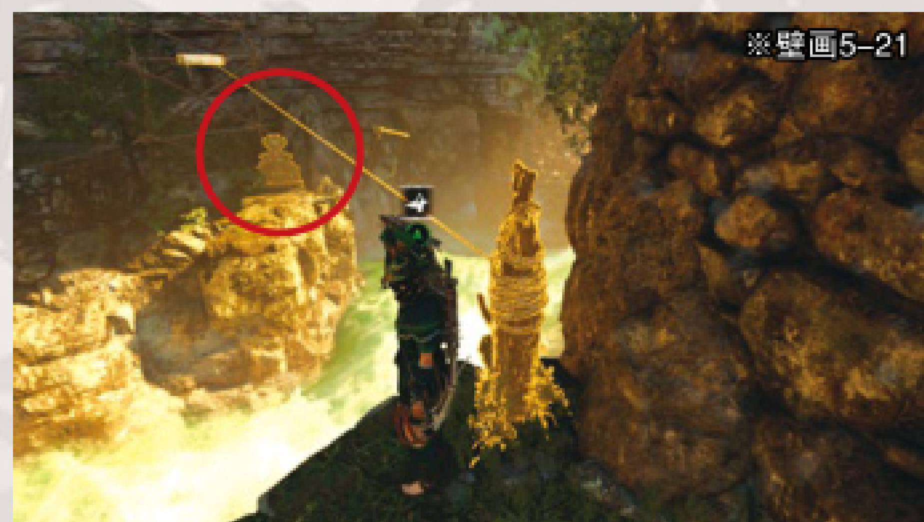
9. 回到古墓入口，爬回最上层，面向北面，会看到一片对应攀爬斧的墙壁，这才是推进主线的正确路线。在第一个需要索降的地方，打开生存本能视野，玩家应该能够看到悬崖上插着一个骷髅做的图腾，将其撞烂可以触发挑战“落水骷髅”（※ 挑战 15-1），另外两个骷髅也在这个区域，第二个是在第二个索降点处（※ 挑战 15-2），玩家需要斜着摆荡才会触碰到，第三个骷髅比较远，后面再提

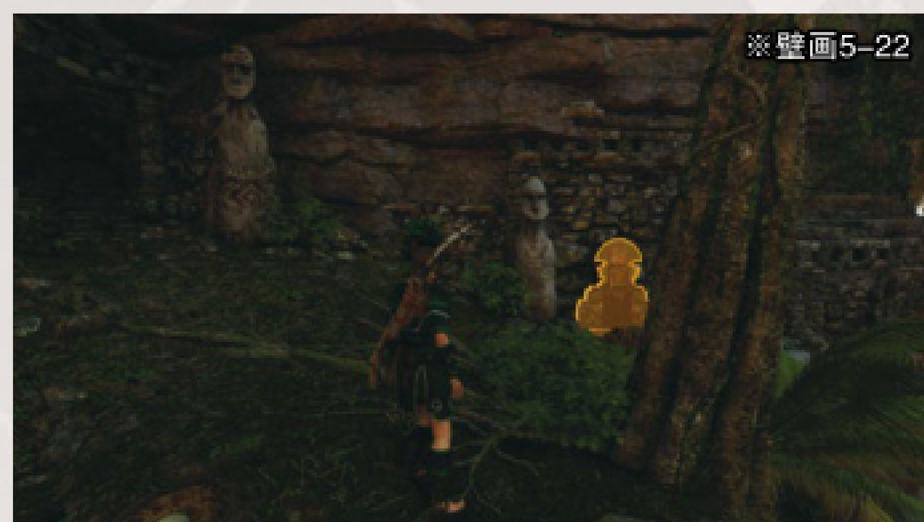
玩家随后会推进到一个用绳索柱互相连接来创造渡江通道的地方，这里下方平台有一个探险家背包（※ 背包 4-6），爬过去后的平台上则有一张壁画（※ 壁画 5-21），之后建议走左边，爬上平台后右边就有一张壁画（※ 壁画 5-22），正面则是一个墓穴（※ 墓穴 3-4）。


※挑战15-1


※挑战15-2


※背包4-6

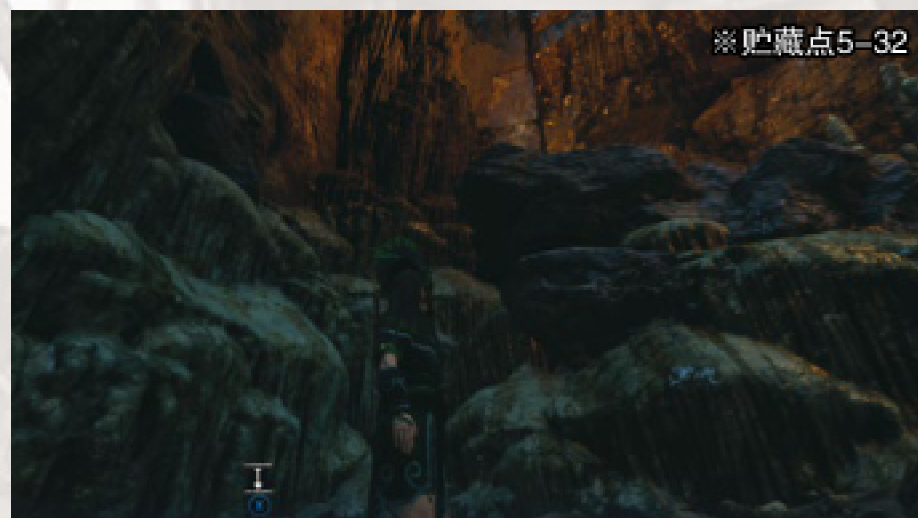

※壁画5-21


※壁画5-22


※墓穴3-4

10. 墓穴里只有一个贮藏点（※ 贮藏点 5-32），就在劳拉挤过一道隙缝，然后看到上方有特殊雕刻的地方，立刻往左前方看，就会看到地上的闪光点。

这个墓穴里玩家打开棺材前的大门时，会触发机关，洞穴里会开始灌水，先不管，进去打开棺材，可以完成一次“死亡细语”的挑战次数。之后离开时除了需要游泳，路上得记得用一下气室换气，其实难度上没什么分别。


※贮藏点5-32

11. 之后回到前面用绳索渡河的地方，这次往南边走，遇到第一个需要钩牢石壁的地方，打开生存本能视野，就可以看到第三个峭壁上的骷髅（※ 挑战 15-2），撞碎后达成挑战。之后沿路继续爬，就可以进入牢房并完成目前的任务。


※挑战15-2

最后的大帝

●难点 / 收集提示

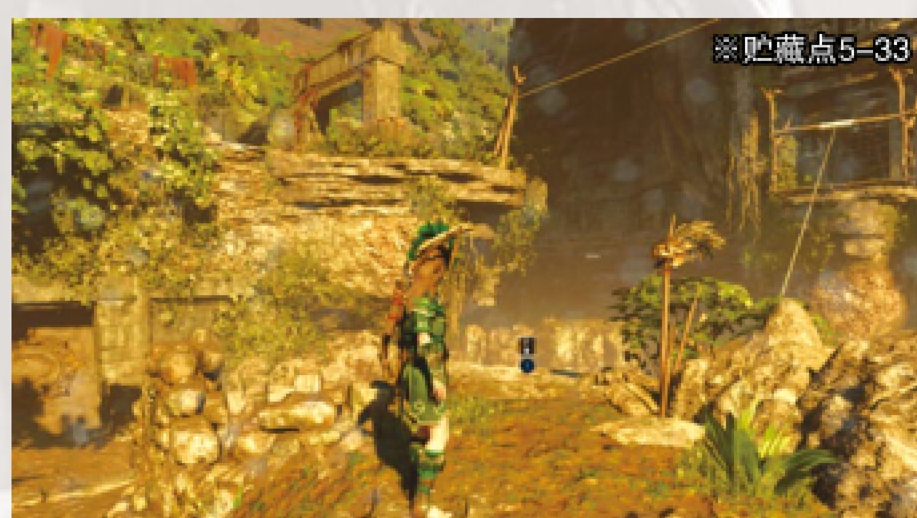
1. 剧情后别急着出门，回头就可以看到牢房里面的一个文献（※ 文献 6-38）。之后完成了和乌努拉图合力暗杀的部分后，先不要跟她上独立木桥，左转下楼梯，拉开阻挡的木板，然后调查身边的石碑（※ 石碑 3-7），接着立刻下楼，找到一个被木杆支撑着的头盔，谜底（※ 贮藏点 5-33）就在它旁边。

之后回到石碑处，往场景的东边走，走进一个大房间，里面有两个文献（※ 文献 6-39，※ 文献 6-40），一个遗物（※ 遗物 5-28）和一张考古学家地图（※ 地图 4-7）。

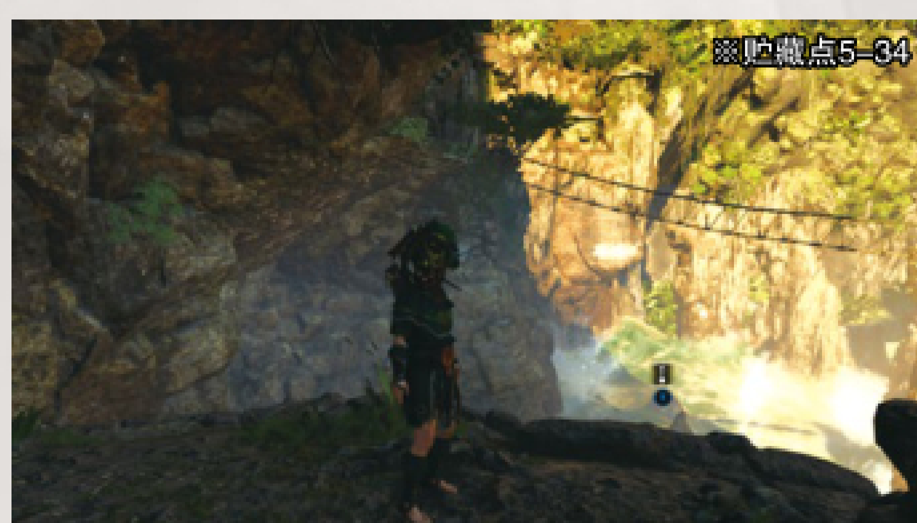
接着从吊桥回到刚进入这片区域时的平台，这时候堵住南方攀爬点的守卫也消失了，从这里爬下去，通过索降可以跳到场景西南方的平台，落点处左边就有一个贮藏点（※ 贮藏点 5-34），平台尽头的右边则是一个墓穴（※ 墓穴 3-5）的入口。

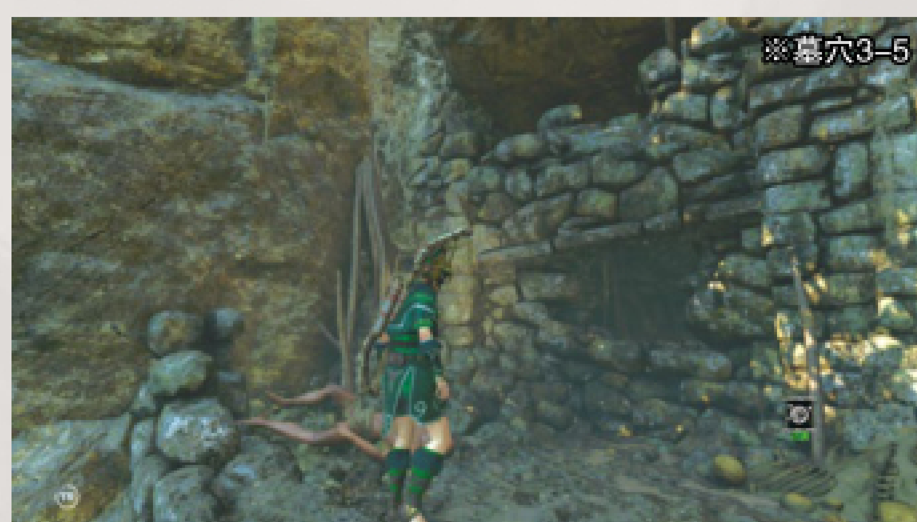

※文献6-38


※石碑3-7


※贮藏点5-33

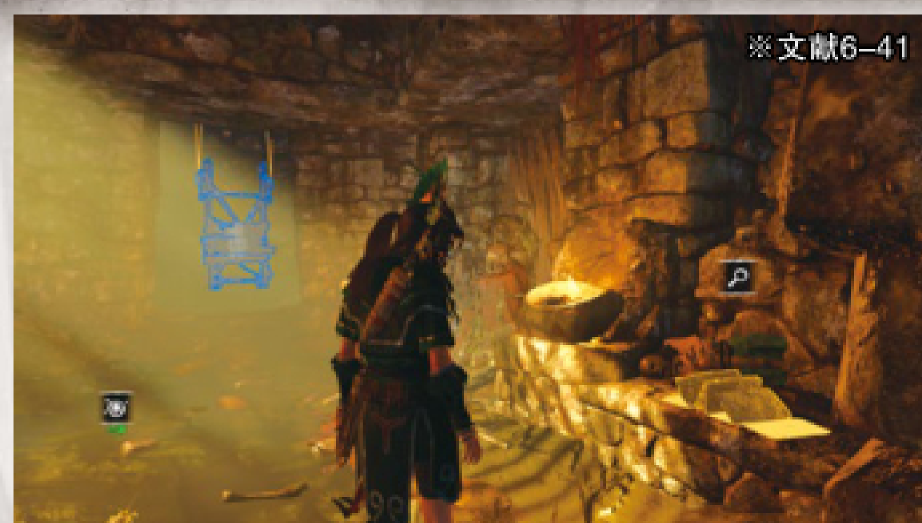

※文献6-39、※文献6-40、※遗物5-28、※地图4-7

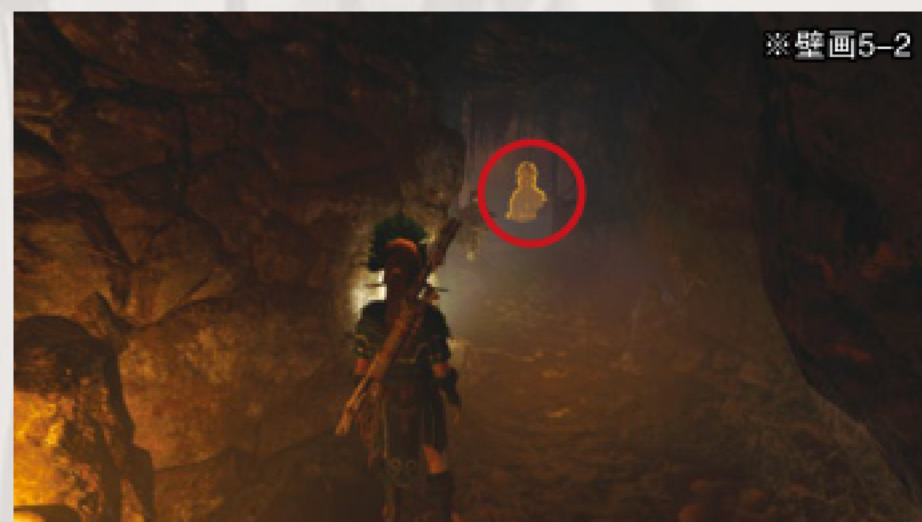

※贮藏点5-34

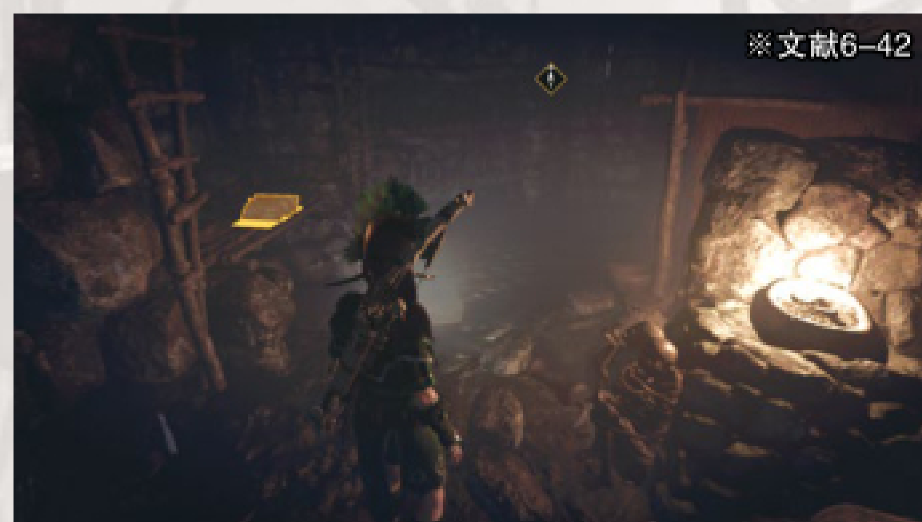

※墓穴3-5

2. 进入墓穴没多久，玩家就会滑坡而下，之后进入的第一个房间右边放着一个文献（※ 文献 6-41），之后跳上升降架直降而下，就可以开启棺材。如果之前玩家们是跟着前面的指引走，这里也应该完成了挑战“死亡细语”。

连续解决两个长矛陷阱后，在遇到的岔路左转，立刻就可以看到一个壁画（※ 壁画 5-23），同一个房间里还有一个文献（※ 文献 6-42）。拿全后就可以挖开这个房间的墙壁缺口，离开墓穴。


※文献6–41


※壁画5–2


※文献6–42

3. 回归主线，一路跟随乌努拉图前进，进入古墓的花园区域后可以熟悉一下地形，后面玩家需要在这里跟毒蛇守卫们打一场。

爬上巨像的过程比较简单，先从有攀爬斧对应墙面的右脚开始，从身体侧面爬上右手，再用钩斧来到左手，最后跳向左肩后的攀爬点并投出钩斧，就可以爬上去。里面纯粹就是一段剧情，不过玩家可以顺便拾取一些物资。

4. 剧情过后，玩家需要在花园区和毒蛇守卫们战斗，不过这场战斗如果玩家处理得好，也可以安然潜行过去。重点在于保证中央的高台上有一个诱导箭矢插在地面上，这样任何上去的敌人都会被毒死，就少了一个能够看到全场情况的视野，很多敌人会因此进入能够被劳拉安全暗杀的状态，之后玩家只要依靠草丛的遮掩，很容易就可以把敌人一个个杀掉。

解决敌人后离开场景，触发剧情，隐秘之城现阶段的故事算是告一段落了。



倾盆大雨

●难点 / 收集提示

1. 波文尼尔石油田是一个单独的区域，有自己的收集，不过量并不多，玩家更需要操心的是战斗部分，毕竟一开始劳拉只有一把匕首，被发现了就基本是死定了。

比起单纯的暗杀，个人更推荐用“巨蛇圈套”制作的尸体暗雷，故意在开阔地点杀死一个敌人，然后在其身上安装暗雷，引来新的敌人将其毒死后，趁机赶紧在这个敌人身上布暗雷，只要节奏把握得好，可以让敌人来一个死一个。

2. 在进入到一个北方有大量水域的地方时要注意了，这里地上有一个文献（※ 文献 8-1），之后攀上坍塌的悬崖后，玩家会激活一个大本营，这里也有一个文献（※ 文献 8-2）。接下来很长一段路里都不会有收集，大家可以专心杀敌。


※文献8–1


※文献8–2

3. 热成像士兵看起来很有威胁，但实际上他们的视野范围也并不是那么广，而且因为他们不能看透实体掩体，所以躲起来还是比较方便的。另外也正因为他们对于草丛中的信号敏感，玩家可以直接把敌人拖进草丛杀死后，埋下暗雷，然后故意蹲在里面，等这类敌人对草丛起疑时溜走，对方就会傻傻走过去炸死自己。另外通过破坏发电机的方式来引起敌人注意并守点偷袭也是个好方法。

4. 解决完两个区域的敌人后，玩家们就需要注意了，前路上有两个收集，都是在劳拉取得弓之后出现，一个是壁画（※ 壁画 7-1），在取得弓箭的区域后的房间中，进入房间后立刻往左看就能看到。另一个是文献（※ 文献 8-3），就在壁画的东北方地上。

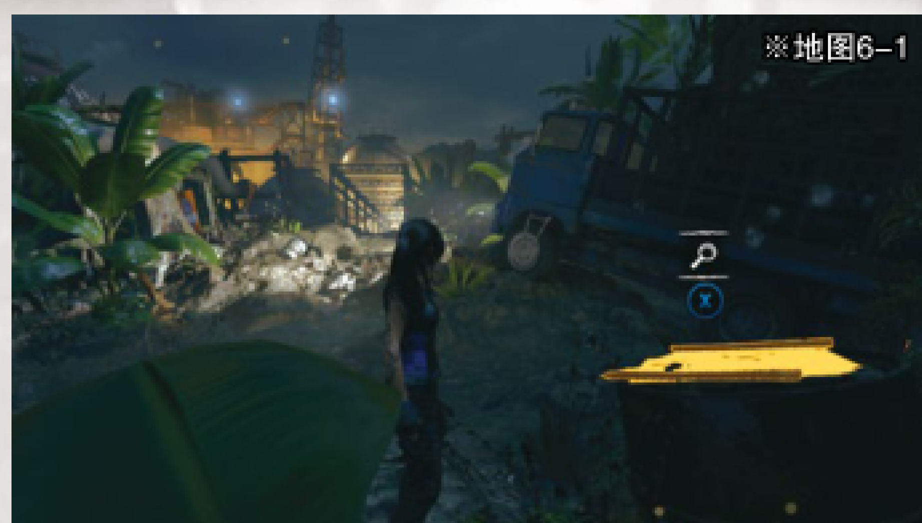
完成这两个收集后，后面的一个大区域都不会有收集，继续专心杀敌吧。

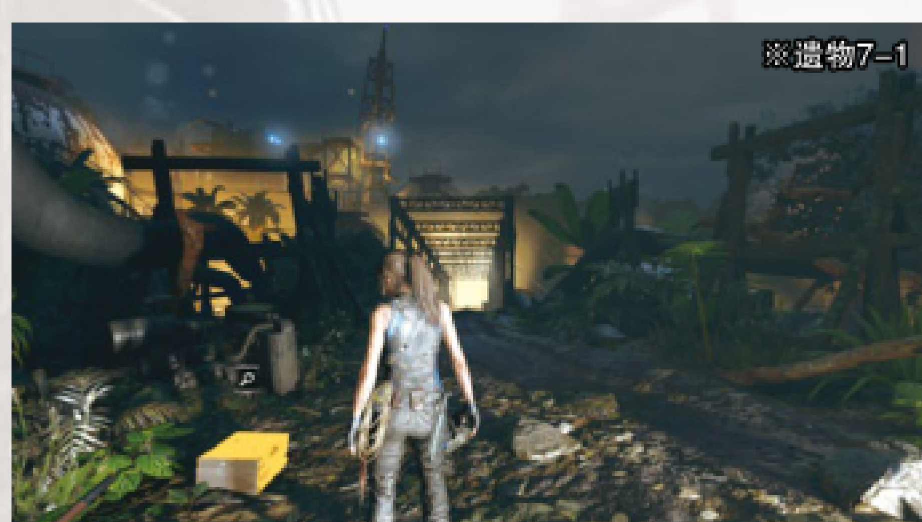

※壁画7–1、※文献8–3

5. 搞定地图右上方大区域的敌人后，向地图西边推进，同时记得注意前面的收集，这也是这片地区最后的收集。

先往前走一段，在劳拉和鲁尔克对话结束后赶紧停下，看向左边，在一个喷火的输油管旁边应该能够看到一个文献（※ 文献 8-4）。之后再往前走几步，看向右边，会看到一张放在油桶上的考古学家地图（※ 地图 6-1）。最后一个收集则是在前方的大路旁，一个遗物（※ 遗物 7-1）。


※文献8–4


※地图6–1


※遗物7–1

6. 最后的区域是强制的正面大战，战斗和核心是引爆油桶炸伤直升机，不过之前玩家要先过一段惊险的追杀戏。一开始的油井柱核心就是往上爬，除了中途要转向一次，其他时候都是往上攀，然后沿着栏杆跳到另一个平台上。之后的路数也类似，除了一次平移，仍然是拼命往上爬，直到触发动画。

7. 动画后就是正面战斗，第一个战斗区还不会和直升机正面刚，所以油桶尽量用，保证快速炸死敌人，并且躲在开头处的铁板后一直和敌人对枪就好，不需要冲出去。

敌人死光后，直升机会炸掉场景，开出一条新的路，之后的第二个战场不要急着打油桶，躲在开场处的建筑掩体后，尽量击杀敌人。等直升机出现之后，观察它悬停处下方区域，应该会有两个油桶，分别引爆，很快就可以击杀掉直升机，触发剧情动画。



真理之路

●难点 / 收集提示

1. 圣胡安教会是游戏中最后一个比较大的地图，但收集规模又恢复到了正常水平，而不是像隐秘之城那么用力过猛。

如果只是推进剧情，玩家只需要在教会的区域活动，但想要全收集，就不能只呆在里面了。不过从效率角度考虑，还是先搞定教会当中除了主线之外的内容，然后再踏足外面的荒野要更合理一些，所以下面的指引也以此为准。

2. 劳拉能够移动后，先后退几步，往东边走两步，会发现一个大本营。激活大本营后看回之前所在之处，进入生存本能视野后，应该会看到一个旗杆被高亮标示，这就是最后一个挑战“旗帜飞扬”（※ 挑战 16-1），和旗杆互动割开系绳就可以让旗子升起，达成一次挑战。


※挑战16–1

3. 进入教会建筑区的大院，这里除了一些资源，没有水的喷泉北面地上放着一个文献（※ 文献9-1）。之后前往商人北面的饮食区，靠墙的桌子上放着一个文献（※ 文献 9-2），接着再往北方走，在一个放满了蜡烛和花朵的十字架前的地面上放着一个文献（※ 文献 9-3），继续玩最北方的小路走，尽头有一杆旗子（※ 挑战 16-2），旗子东面的屋子里有一个文献（※ 文献 9-4）。


※文献9-1


※文献9-2


※文献9-3


※挑战16-2


※文献9-4

4. 从上面最后提到的文献往东北方看，会看到一扇大门，旁边有一杆旗子（※ 挑战 16-3）。搞定旗子后，往东南方向走，会看到一个能够对话的修女在和一位女子跪坐着对话，女子身后的桌子上放着一个文献（※ 文献 9-5）。

继续沿路玩东南方走，会看到约拿站在一个建筑的石拱门下，先不要理他，走向他面朝着的教堂建筑，进入到廊檐下后立刻往左看，会发现墙壁裂缝后方的收集品，一个文献（※ 文献 9-6）和一个探险家背包（※ 背包 6-1）

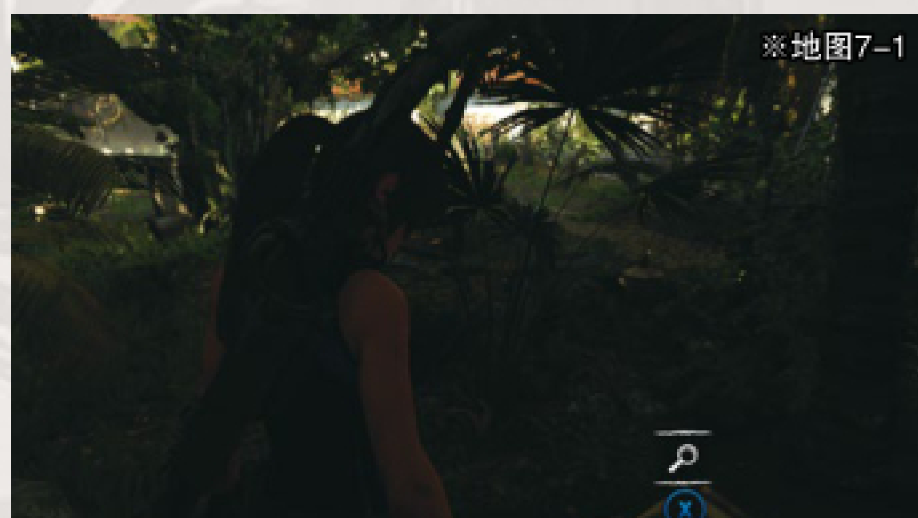
接着从约拿所在的大门一路走到墓地里，这个区域的正南方一个墓碑前放着一个遗物（※ 遗物8-1），而在墓碑后方靠近场景墙壁的地方还有一个考古学家地图（※ 地图 7-1）。至此教会建筑区里的收集就告一段落了，虽然东北面的建筑里有不少东西还没拿，但那里是推进主线后才能进去的。


※挑战16-3


※文献9-5


※文献9-6、※背包6-1


※遗物8-1


※地图7-1

5. 之后根据主线指引，去和艾比的朋友见面吧。和她对话完毕后，再和她身旁的男子对话，可以触发支线任务“偏逢霉运”。对话完成后往右边看，除了一个绳索柱，大家应该还可以看到一杆旗子（※ 挑战 16-4）。

支线本身的第一个难点是解开小孩子给出的谜语，不过其实玩家可以抛开谜语直接在墓地搜索，靠近谜底后手柄就会振动，位置就是墓地的西边，一个大石盘旁边的泥地里。注意虽然地面可以挖开，但这里不算是贮藏点。

之后跟着十字架的指引走，就可以顺路进入野外，在经过教会外石桥后，玩家会遇到分岔路，先走东边那条开场动画时艾比的车子驶过来时的路，在看到一个上不去的泥坡后，注意左边有一个能够爬下去的攀爬点，下面的平台上一个十字架下方放着一个遗物（※ 遗物 8-2）。之后回到分岔路处，走到南边延伸的那条下坡路尽头，这里十字架的台座上也放着一个遗物（※ 遗物 8-3），。接下后面遇到的最后一个十字架东面有一个狼穴，记得进去杀光狼，拿走巢穴中央处的贮藏点（※ 贮藏点 7-1）。

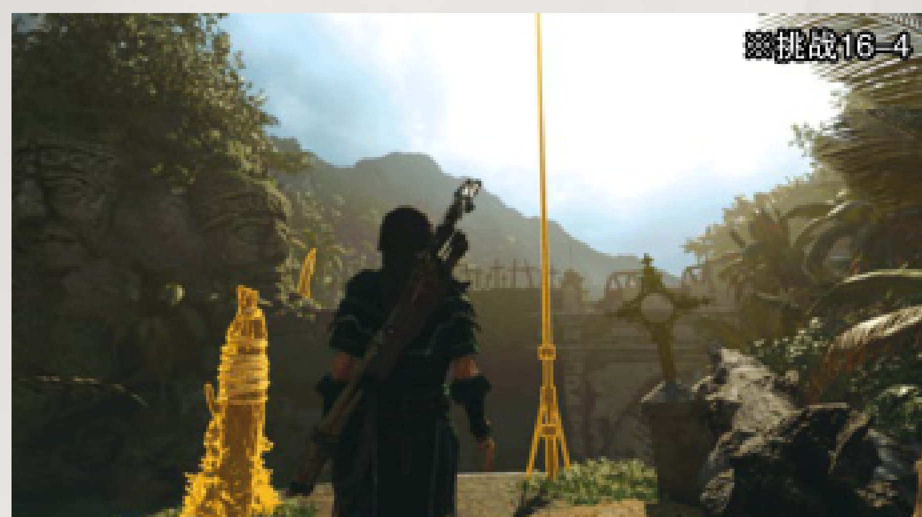
回到十字架处按下按钮，发现后面的暗门，这里是一个墓穴（※ 墓穴 4-1），进门之后立刻就会在左边看到一个文献（※ 文献 9-7），接着一路进入墓穴，会在棺材所在的区域找到支线的任务目标伊莎贝拉。

和她对话后打开棺材，之后沿着附近的墙壁下方破口离开，进入另外一个房间后前走几步往左边看，会发现一个壁画（※ 壁画 8-1），之后往房间的南面走，跳过一个落穴陷阱后，会到一个放在石头上的文献（※ 文献 9-8）。

接着回头，从之前看到壁画处右边的墙壁裂缝里前进，刚离开裂缝应该就可以看到左前方一具骷髅旁的文献（※ 文献 9-9）。接着往前走，跳过一个需要用上钩斧的大长坑后，左拐走几步就可以看到一个在祭坛上的文献（※ 文献 9-10），然后往上爬，来到另一个平台后，往左边对面的另一个平台跳，这里尽头有火光的房间里有一个遗物（※ 遗物8-4）。

拿走遗物后跳回原路，这次往前走，跳过一个落穴陷阱并经过一条矮通道后，会遇到一个本作当中非常罕见的触压陷阱，玩家可以在触发后掏枪打爆陷阱上的弱点来将其无效化，但个人建议离远点直接射击触压点就好，这样风险更低。

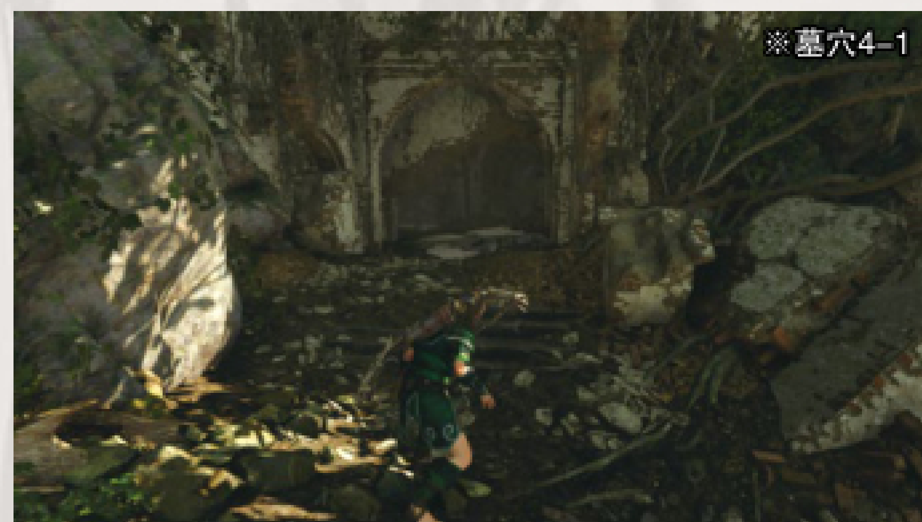
接下来玩家会遇到一个开关，先别急着推，来到开关后方墙壁里的隔间处，这里有一个文献（※ 文献 9-11），接着用开关打开门，再用钩斧跳到对面，拉倒一个木制障碍后用攀爬斧爬到顶部，可以顺利回到墓穴出口，之后回去找任务给予人。


※挑战16-4

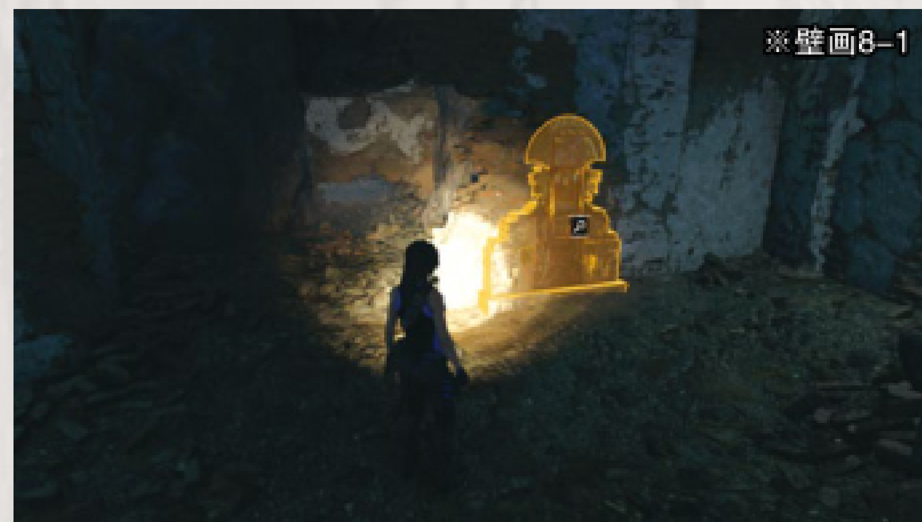

※遗物8-2


※遗物8-3

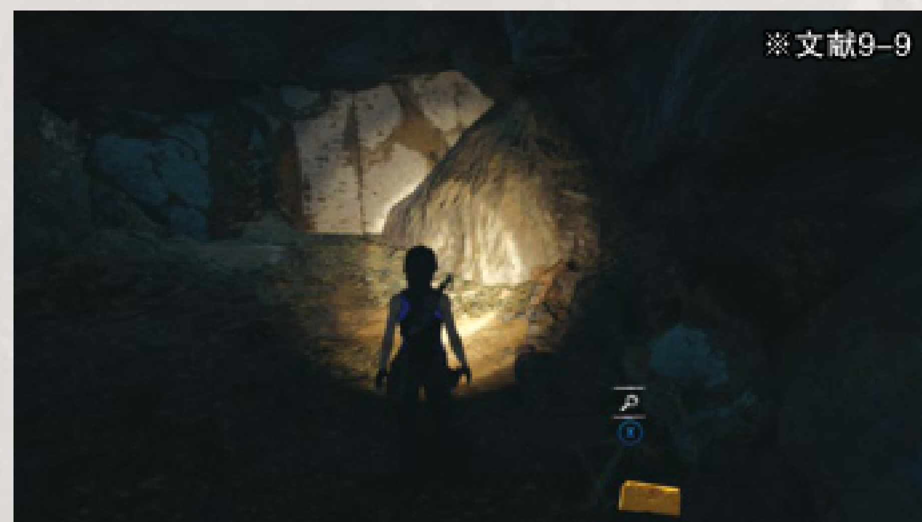

※贮藏点7-1

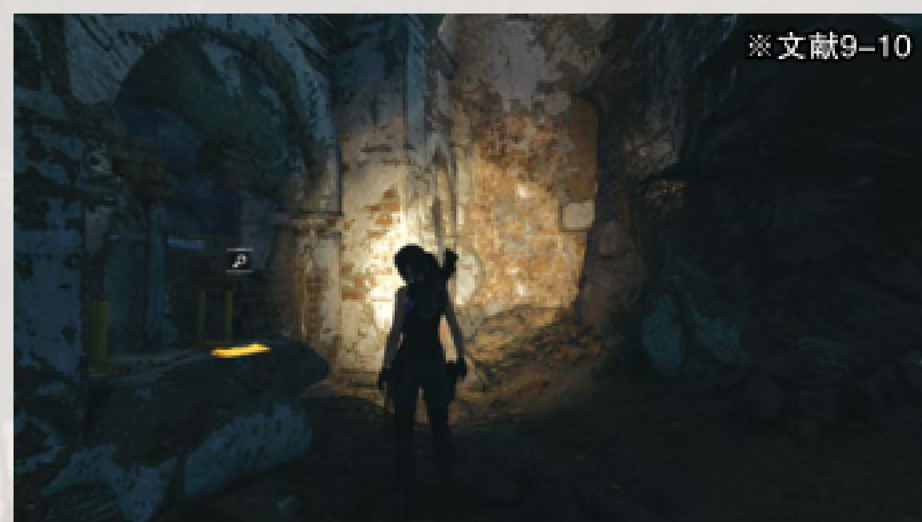

※墓穴4-1


※文献9-7


※壁画8-1


※文献9-8


※文献9-9


※文献9-10

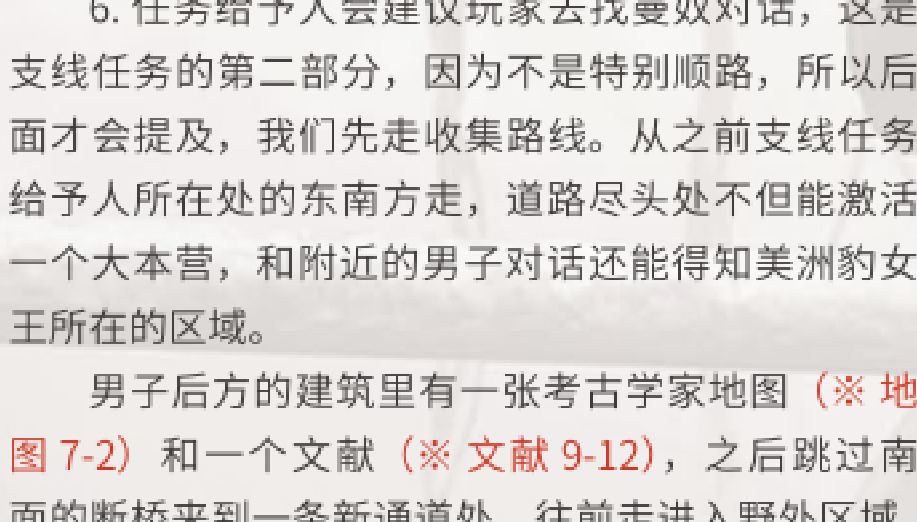

※遗物8-4

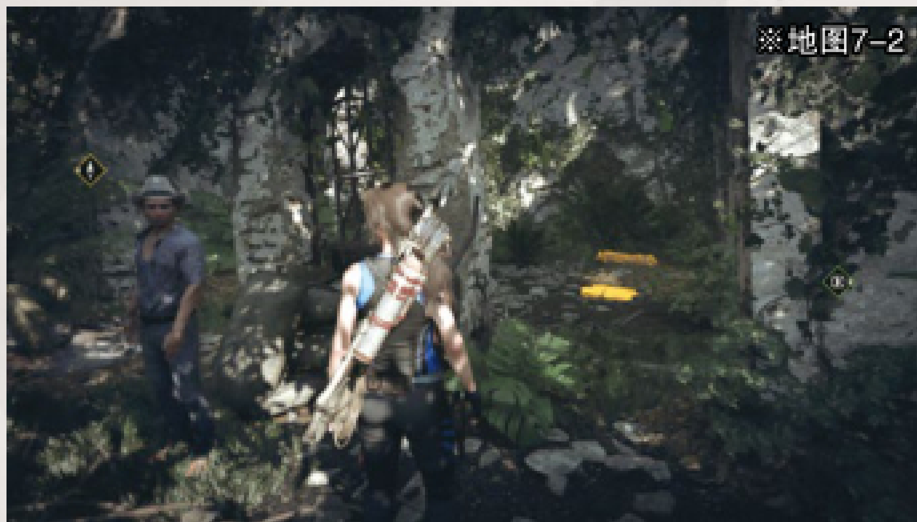

※文献9-11

6. 任务给予人会建议玩家去找曼奴对话，这是支线任务的第二部分，因为不是特别顺路，所以后面才会提及，我们先走收集路线。从之前支线任务给予人所在处的东南方走，道路尽头处不但能激活一个大本营，和附近的男子对话还能得知美洲豹女王所在的区域。

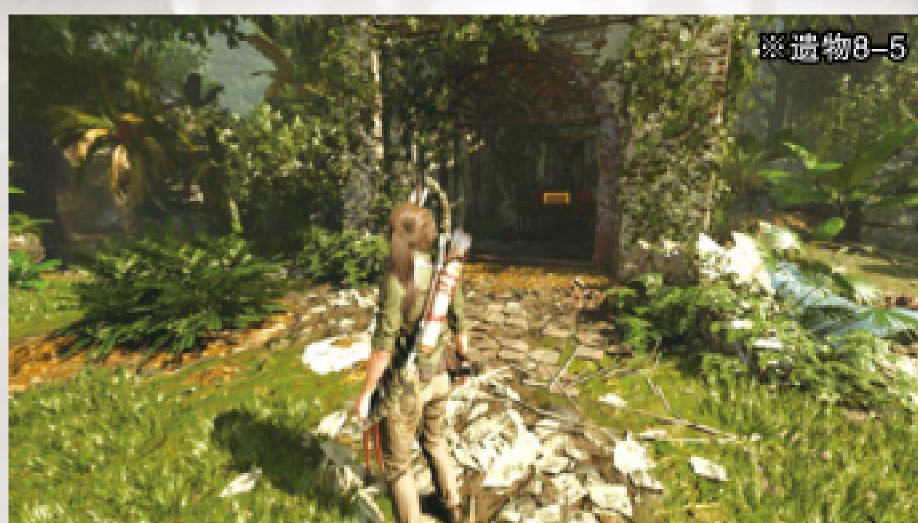
男子后方的建筑里有一张考古学家地图（※ 地图 7-2）和一个文献（※ 文献 9-12），之后跳过南面的断桥来到一条新通道处，往前走进入野外区域，右前方不远处就有最后一杆旗帜（※ 挑战 16-5）。

旗帜东北方有一个建筑遗址，下面被需要用攀爬器破坏的障碍挡住的房间里有一个遗物（※ 遗物 8-5）。之后爬上建筑上层，通过绳索箭来到其背面的平台，这里有一个石碑（※ 石碑 4-1），读解完后，从平台东面通过索降回到地面，但之后要回头，会看到一个独木桥，直接从独木桥处跳到下方，会找到一个探险家背包（※ 背包 6-2），不远处的沙地中央还有一个贮藏点（※ 贮藏点 7-2）。


※地图7-2


※文献9-12


※挑战16-5


※遗物8-5


※石碑4-1

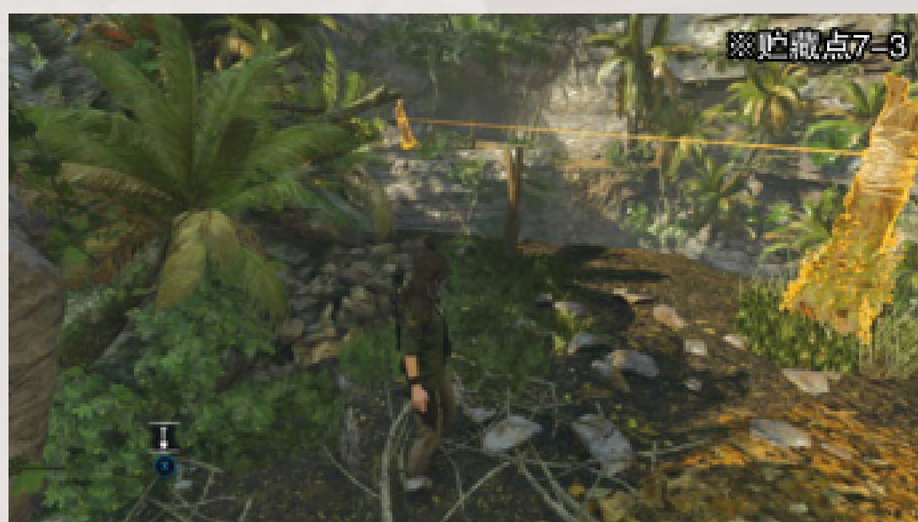

※背包6-2

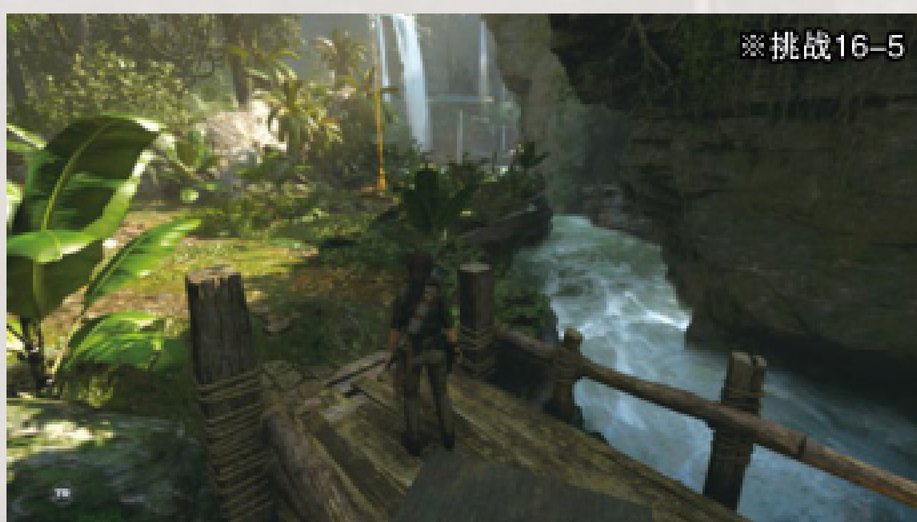

※贮藏点7-2

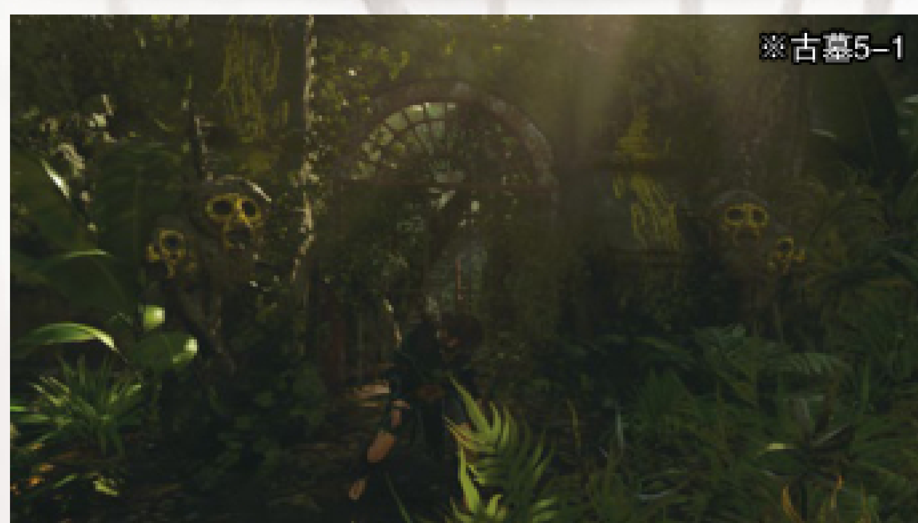
7. 接下来沿着贮藏点东北面的湖边小路走，尽头处可以爬上去，看到一个绳索柱后立刻往右边看，会发现一个需要用燃烧箭矢破坏的障碍，里面放着一张考古学家地图（※ 地图 7-3）。

离开洞穴外，用外面的绳索柱连接到地图南方的绳索柱，转移过去，落地后可以在右前方的地面上找到一个贮藏点（※ 贮藏点 7-3）。再往前走就会进入一个新区域，这里的南方有一个古墓（※ 古墓 5-1），同时这里也是美洲豹女王出没的地方，武器要随时准备着。


※地图7-3


※贮藏点7-3




※古墓5–1

8. 这个区域的收集都在古墓里，所以玩家们可以直接往古墓走，进入古墓内后，往西边走几步就可以激活一个大本营，旁边有一张地图（※ 地图7-4）和一个遗物（※ 遗物 8-6），而古墓入口处的桌子上放着一个文献（※ 文献 9-13）。

比较吓人的是，女先知竟然也在这个古墓外的花园里，真不愧是神棍，玩家们可以和她继续做生意。

沿着拿到文献处的通道一直走，遇到一个庭院后立刻往右看，会发现一个探险家背包（※ 背包6-3）。随后拉开附近需要用绳索箭破坏的障碍物，爬上墙壁后索降下去，走两步就会激活一个大本营，旁边有一个文献（※ 文献 9-14）。在这里玩家最好换上擅长对付人型敌人的弓箭，因为下面的解谜需要用到燃烧箭矢来烧掉一些喷射出的天然气，又有野人（也就是亚希尔）出没，所以长期需要用到弓箭。

玩家在遇到第一个开关时，需要在将其撬开后立刻躲到一边，因为上面的天然气喷射口会打开，之后引燃这个喷射口射出的气体，就能创造新的通道。之后用绳索箭创造滑索来到新平台，右转就会找到一个贮藏点（※ 贮藏点 7-4）。接着通过钩斧来到下一个平台，一路往前走，最终会来到核心解谜区域。

这里开场玩家就需要引爆正下方喷出的天然气，把木平台炸过来，记得赶紧跳上去，而且要一直往前推摇杆，不然劳拉看似跳上去了，落地前却会碰不到平台活活摔死。

从木平台跳到另一个区域后，往前走一段路，会看到远方有一个天然气口，需要撬开下方的开关才能使用，先别急着去，往左边一点看，应该，可以看到不远处一个火盆旁边放着一个文献（※ 文献9-15）。

随后解锁天然气喷口，玩家身后会立刻跑出几个亚希尔，用弓箭搞定或是立刻换上霰弹枪处理掉，跳上会来时的路，往东南方走，这里的路尽头正好就是玩家引爆刚才的天然气喷口后，附近木平台会被炸向的方向，引爆后不要停留，立刻向着尽头对面的平台跳，进入新区域。

走过一个摇摇欲坠的木桥，玩家可以通过一个吊着的木平台爬上一个充满植物的平台，往左看立刻会发现一个壁画（※ 壁画 8-2），再往前走一小段路，在一个需要从绳索柱上割开的木平台旁有一个遗物（※ 遗物 8-7）。

解开木平台后往回走一点，有一个木跳台可以让玩家跳上这个平台，再用钩斧前往另一个木平台，并爬上正面处的高台。这里也有一个需要打开的天然气喷口，打开后又是一波亚希尔出现，记得先解决近身的，再对付远处平台上的。

之后回到之前需要解开绳索的那个木平台，再回头引爆天然气，这个平台会上升，玩家就可以趁机跳到上方的高台处。来到这里后走两步就会进入战斗，右边会有亚希尔现身，解决后直接沿着这里往下走，引燃天然气喷口后，立刻站上红色石台朝着对面的石壁跳，用攀爬斧爬上去，割开被固定住的平台，继续向前走，路上会碰到一个遗物（※ 遗物 8-8）。

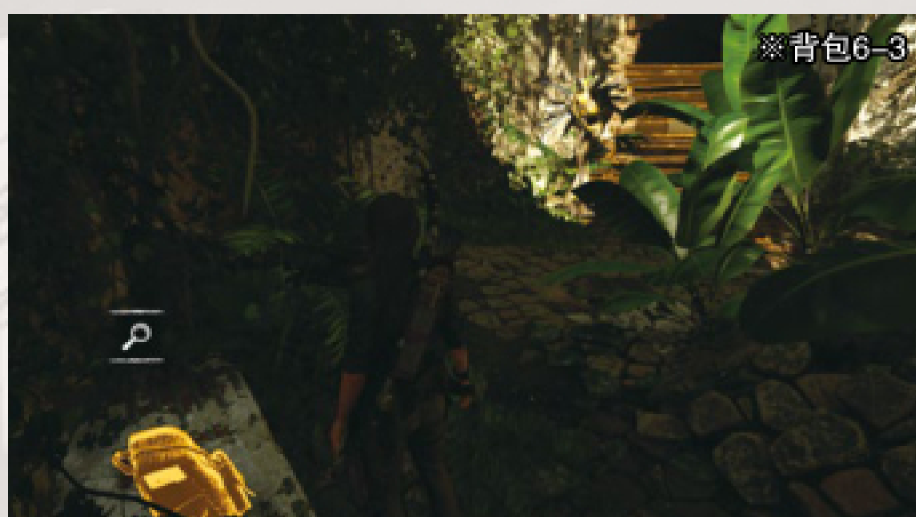
在路的尽头撬开天然气喷口后，这次倒是没有亚希尔出现了，跳上喷口正对的木平台，通过钩斧来到对面那个从绳索柱上解开的平台，回头引爆天然气，木平台会降落到下层。

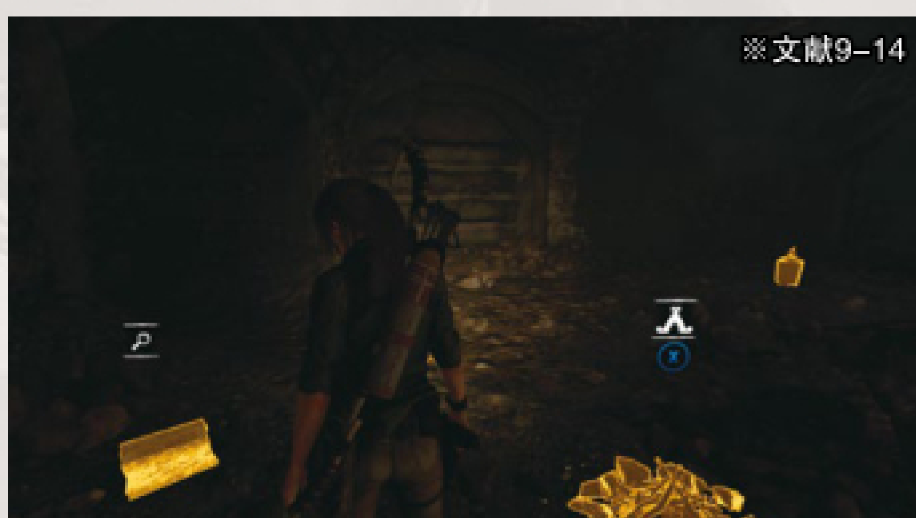
跳进现在木平台对面的亚希尔居住区，解决一波亚希尔后，往东北走，爬上一个顶部有天然气喷出的高台，接着一路往最上面走，会看到之前悬挂两个平台的木横梁变成了一个让玩家可以往上走的独木桥，上面就是这个古墓的祭坛。调查后解锁技能：“阿华乌祝福”，之后可以从祭坛右边用绳索箭创造通道离开。

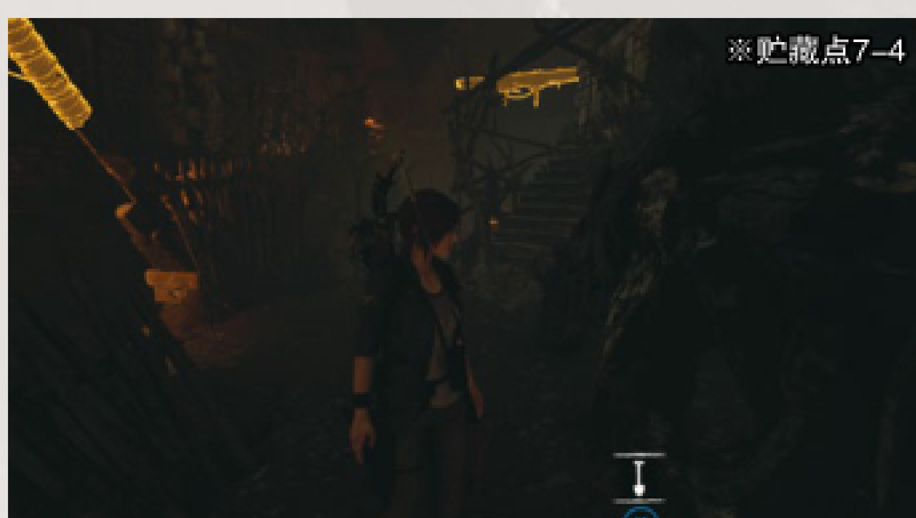
个人建议回到墓穴中的大本营后，就快速移动到废弃塔楼处的大本营，并且再次从东北方的木头独木桥跳下去，这次玩家需要探索场景东边的水域。


※地图7–4、※遗物8–6

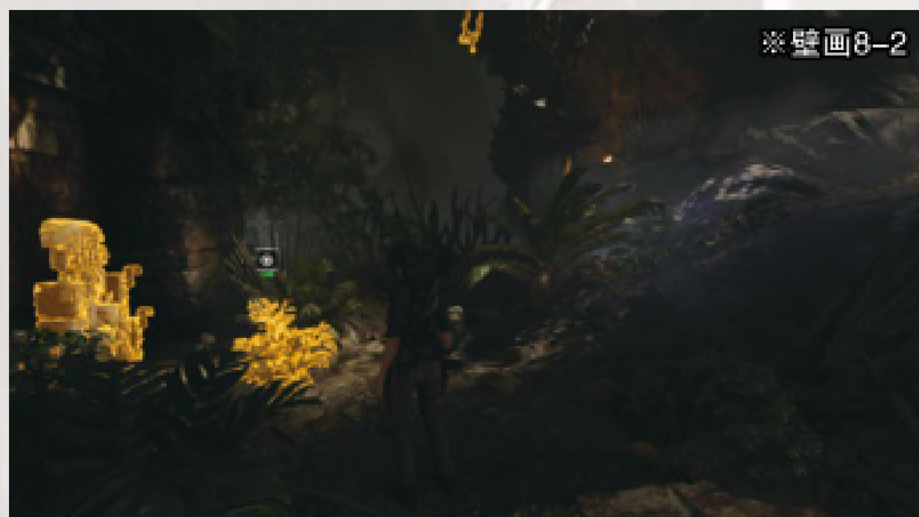

※文献9–13


※背包6–3


※文献9–14


※贮藏点7–4


※文献9–15


※壁画8–2


※遗物8–7


※遗物8–8

9. 进入水域后，先往其东北方游，钻进一个洞穴后可以找到一个文献（※ 文献 9-16）和一个征服者宝箱（※ 宝箱 5-1）。这是最后一个征服者宝箱，玩家们打开后应该可以解锁成就 / 奖杯“宝藏猎人”。

之后游到水域北方的中央，这里的水底下有一堆形状类似乌龟的石头（需要一点想象力……），前文提到的石碑对应的谜底就在这乌龟的尾巴附近，一个贮藏点（※ 贮藏点 7-5）。接着玩家应该可以乌龟头所朝的方向看到一个闪光点，那是另一个贮藏点（※ 贮藏点 7-6）。


※文献9–16、※宝箱5–1


※贮藏点7–5


※贮藏点7-6

10. 继续往北面游就可以进入古墓（※ 古墓5-2）了，这里也是支线任务第二部分所需要玩家完成的内容。

上岸后沿路进入古墓，很快就会在路上找到一个文献（※ 文献 9-17）。接着从水下游进古墓内部，这个的区域东边就有一张壁画（※ 壁画 8-3），然后从这个平台往西边上方看，可以看到一个能用绳索拉烂的木障碍。

拉掉障碍后，中央的石像嘴巴处的大门打开，水位下降，进入嘴巴内部，滑下斜坡后潜入水里，往正前方游会看到一个可以钻过去的隙缝。

隙缝后方水底下有一个被捆住的木筏，割掉绳子让其浮上去，会激活一个大本营，再往上爬就会进入古墓核心区域。

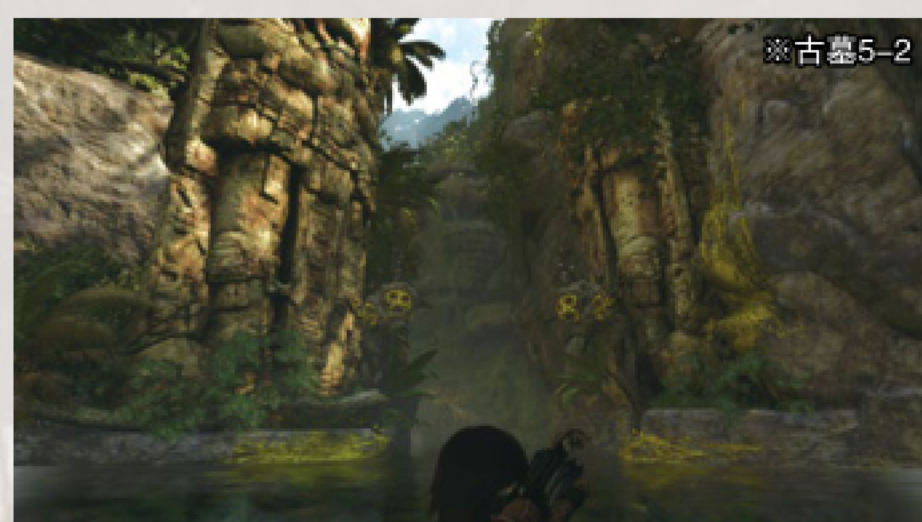
跳下右边的平台，玩家可以通过水面上的木筏跳到那个被捆在水下的木筏附近，观察好食人鱼的位置后，躲开它们潜入水下切断绳子，连续这样搞定两个木筏后，玩家就可以爬上场景西面的平台，一路走到能够控制龙头的把手附近。这里有一张壁画（※ 壁画 8-4）和一个文献（※ 文献 9-18）。

拿走收集后，把龙头转到右边的石头容器，降低水位，这样子玩家可以跳到正前方的水轮处，把其上方的绳索柱和中央石塔外的拉环连接起来。回到龙头处，做好心理准备，只要玩家一把龙头转回到水轮上让其产生动力，它就会开始拉起大门，不要从开关放手，等拉环被绷紧到拉开门后，立刻把龙头移开，这样水轮不会继续获得动力，也就不会拉断绳子从而令门关上。

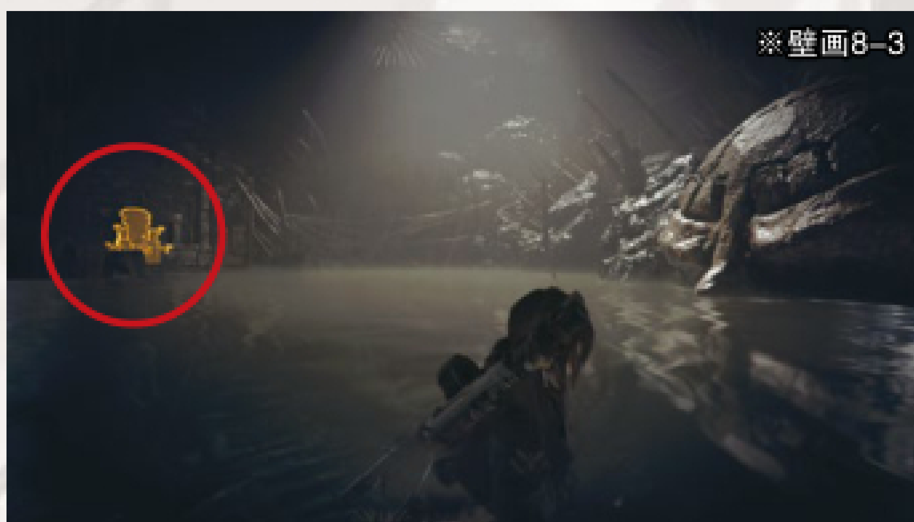
接着玩家可以先从水轮的右边跳下水里，直接往下游，会发现一个贮藏点（※ 贮藏点 7-7），而这个贮藏点后方通往水轮所在平台底部的门后，放着一个遗物（※ 遗物 8-9）。之后游到石塔的西边的下方，在一个放了两个零件箱的暗室里可以找到一个贮藏点（※ 贮藏点 7-8）。

进入石塔后，往上爬一层就会遇到一个文献（※ 文献 9-19），之后来到最顶部调查祭坛可以解锁技能："斯普之击"。这也是游戏当中的最后一个古墓，所以完成后可以解开成就 / 奖杯"古墓奇兵"。

祭坛左边就是离开的路。回到教会，和努曼对话，支线任务也随之结束了。


※古墓5-2


※文献9-17


※壁画8-3


※壁画8-4、※文献9-18


※贮藏点7-7


※遗物8-9

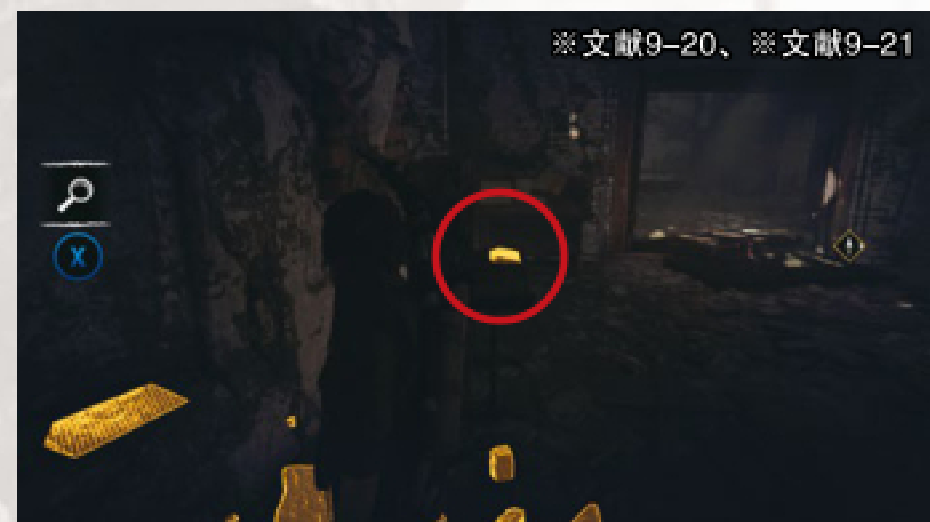

※贮藏点7-8


※文献9-19

11. 接下来玩家终于可以进行主线了，图书馆里有这个区域最后的一批文献。进入图书馆后先往左边的房间走，挖开墙上的耶稣受难图像，后面是一个十字架，这是后面推进主线要用的。

十字架左边的房间里，桌子上放着一个文献（※ 文献 9-20），挖开旁边的墙壁后，还可以找到一个文献（※ 文献 9-21）。玩家们应该还可以在地图上看到一个文献（※ 文献 9-22），不要急，那个在二楼，可以回头上去拿。

来到图书馆中央，朝着西南方看，墙上有一个需要挖开的地方，调查后获得一个关键线索。然后调查房间东南方的大型壁画，接着往东北方看，就可以看到地面上的文献（※ 文献 9-23）。


※文献9-20、※文献9-21


※文献9-22


※文献9-23

12. 现在玩家可以上楼了，挖开二楼楼梯右前方的墙壁，里面有一个文献（※ 文献 9-24），接着回头调查桌子上的书，发现一个主线的剧情点。

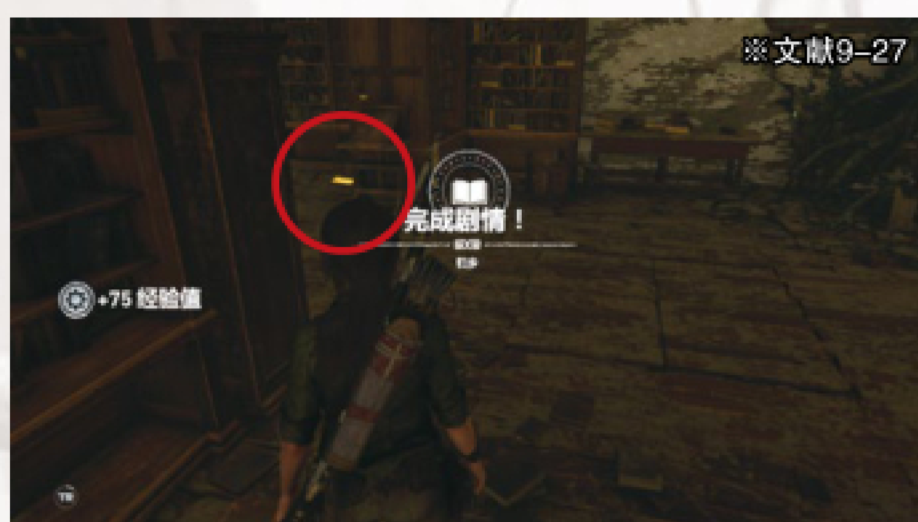
从二楼两个破洞中央的通道走到对面，立刻左转可以发现一个文献（※ 文献 9-25），接着回头往图书馆二楼的西北方走，来到这个房间的西北方后，会看到右边地板有破洞，不远处桌上有一个文献（※ 文献 9-26），要绕路过去拿。而左边墙上的裂缝又是一个剧情线索。

接下来进入二楼最西北方的长条型房间，进门后左前方书柜下的地面就放着一个文献（※ 文献 9-27），拿走后别忘了进西方的小房间，里面有前面提到的"文献 9-22"。


※文献9-24







13. 回到一楼，按照指引调查壁画和十字架，就可以触发剧情。下去后解开第一个最简单的谜题，后面的部分需要和约拿在圣母雕像前对话，触发谜题。

场景里的谜题其实比较简单，玩家要按照“七难教”的宣传上提到的耶稣受难过程来推动场景当中的开关，想要推哪个，还得把光移动过去。忘记了宣传画的玩家可以打开文物的界面，在“奇迹传教所”这个项目里找到。解谜步骤是先把光线左转一次，然后去推动机关，劳拉就会落到下层区域。

14. 下一层的谜题对应的是耶稣受难的第六步——之前摔下来是第五步，所以玩家要先推下层区域左边的车子，让其上面的镜子对准光芒，之后用车旁边的转把，把光芒转向中央的木乃伊构筑图像，然后推下图像下方的开关。

接着来到场景的右边，也把车子推到新产生的光芒处，再把光线调整到左边的木乃伊图像上，推下开关，就可以开启下一个区域，触发剧情。

剧情后一路沿着前方游，破坏一个障碍物就可以进入教堂，触发剧情，之后开始和圣三一的士兵战斗。这个部分也不难，不过他们装备比较精良，仍然是建议潜行，不然干脆就在开始处的掩体后直接把敌人一个个突死。如果打算潜行，记得用起始地点附近的泥浆涂身体，减少被发现的机会。另外要注意后面区域当中会有戴红外扫描仪的敌人，需要用掩体来躲避。



不过无论玩家如何潜行，最后一场仗是强行要正面战斗的，这里就不用客气了，拿出枪械大干一场吧。

15. 直升机起飞的剧情后，玩家需要面对一个逃亡场景，这个算是难度比较低的一场，但有个比较坑的点，在看到一栋里面有光芒的屋子时，它右边的路似乎也是可以走的，可是必须走屋子，因为右边的路会被崩塌的建筑堵住，玩家们如果第一次玩走错道，来不及改道就会死。完成这个阶段后，这个部分的主线就结束了，玩家需要返回隐秘之城。

巨蛇之城

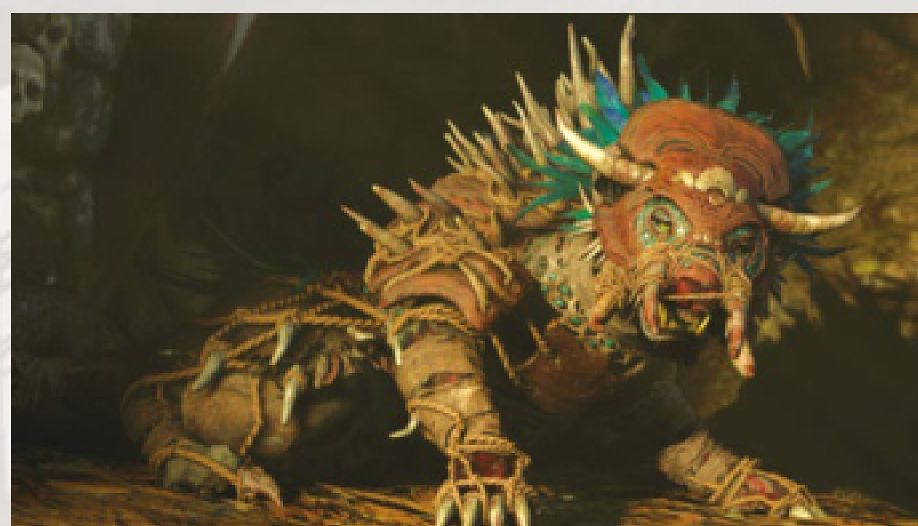
●难点 / 收集提示

1. 这个任务算是进入游戏的最终章了，相信的大家已经在之前的流程里把几乎所有的收集搞定了，因此这里需要清一下隐秘之城的最后 4 个支线任务。

2. 第一个任务在骷髅洞里就可以接到，和乌楚对话，触发“全心全意”任务的最终一环。任务进行地点就是在城市西边的荒野，之前我们已经去过一次来清收集了，现在直接快速移动过去那边的大本营。

来到任务地点，调查屋子里的冠军宝弓就会受到一只浑身戴着装饰品的猛兽袭击，快速完成一次 QTE，之后在屋子旁边和它周旋，它的行动规律其实和一般美洲豹差不多，只是血厚一点，小心应付应该不难打赢。

受到致命伤后，猛兽会跑回屋子，进去后触发剧情，最后拿走宝弓。注意，这个弓算是文物，如果大家之前已经全部收集了地图上的所有文物，那么就会解锁成就 / 奖杯“克劳馥博士”。之后回到骷髅洞和乌楚对话，看完剧情后，任务就完成了，支线的对应成就 / 奖杯“传奇猛兽”也会随之解锁。



3. 之后在骷髅洞换上巨蛇哨卫服装，来到城市上方水域的北方小岛上，和一个小女孩对话，开启任务“古代研究”。这个任务的第一部份就是跑腿去研究壁画，个人建议玩家先快速移动去神庙区的大本营，研究地图最南方的那个壁画，因为那里可以碰到另外一个支线任务“妇人之泪”。

4. 先去调查壁画，然后回到第二个任务的进行地点，和门前的守卫对话，他会要求玩家引开附近的人群。从任务给予人的右手方向走下去，山洞里有一个吹号人，他吹响号角后，屋前的人群就会离开。

进屋子后调查所有线索并和所有人对话，之后阿克娜会拒绝打开屋子大门。回去再和仆人塔鲁卡、女主人以及检查尸体的守卫对话，这样一来屋里的人已经不能提供线索了，玩家可以前往屋子门口东边高台上找一位女子对话，了解到女主人似乎有外遇。

随后，前往阿克娜所在的房间吧。玩家之前收集时应该是来过这里的，这里再说一次路线：原路离开屋子，左转下去之前和吹号人对话的山洞，沿着山洞走到另一边出口，右边的墙壁是可以通过攀爬斧爬上去的。爬上去后，右转就可以进入屋子。

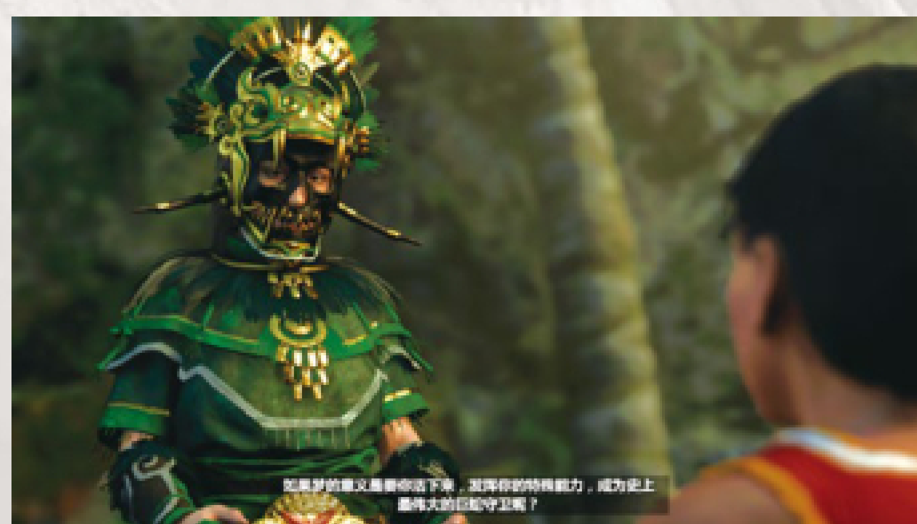
屋子外有个闪光点，挖出来后发现是凶器，之后阿克娜也会被迫坦白。现在她会打开通往主屋的路，直接走回去，和仆人面前的守卫对话，就可以揭示真相，最后释放仆人塔鲁卡，任务完成。



5. 搞定上一个支线后，沿路往河岸边走，顺便调查剩下的两个壁画，回到任务起始点，却发现这里只剩下之前在小女孩旁边的女子马俞。她告诉劳拉女孩子被带去当作祭品，于是任务进入下一个阶段。

快速移动到废弃村庄的大本营，在这里触发并观看完剧情后，立刻杀死两个巨蛇守卫，然后可以找附近的草丛躲起来，会有新的敌人出现，鉴于地形不是特别适合正面战斗，玩家的武器又只有弓，还是尽量潜行暗杀吧。

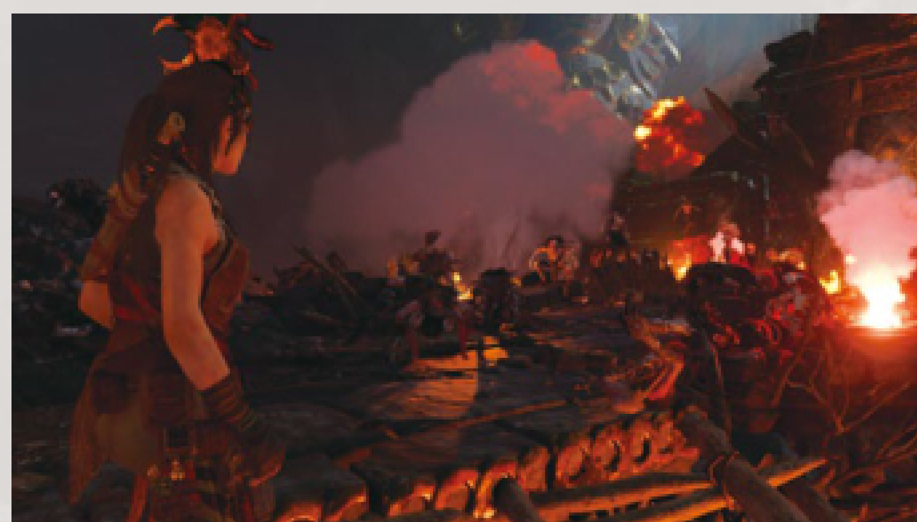
之后快速移动回捕鱼区的大本营，和小女孩对话，任务完成。至此，玩家就已经完成了游戏当中的所有任务，成就 / 奖杯“举手之劳”也会解锁。



6. 至此，游戏当中的所有收集都完成了，玩家也是时候进入结局了。游戏在开始正式任务前会提醒玩家，执行了就不能回头了。

最终章的水下游泳和攀爬跳跃部分都没什么难点，就是路上有一个攀爬斧壁面看似不能再右跳，其实是需要索降，其他就没什么了。见到猩红之火后的部分更是完全在看戏，亚希尔们能打得不行，徒手拆直升机问你怕不怕！（笑）

7. 和最终 BOSS 见面的剧情后，玩家需要打一场所谓的中 BOSS 战，但实际上玩家只需要杀光现场的敌人，操纵着战车的鲁克尔就会被猩红之火消灭掉。后面再经过一段略惊险的攀爬，玩家就会进入 BOSS 战。





8.BOSS 战的第一阶段比较简单，场景里有一些敌人在巡逻，三个敌人作为仪式的节点，在承受着力量的改造，玩家需要来到他们身后的祭坛后面，将其挖坏，他们就会失去力量。

注意，失去力量的敌人会召集现场其他敌人来攻击劳拉，所以要准备好进行正面战斗。

挖掉第三个节点后，进入第二阶段，多米格斯就会亲身进入战斗，他本身的攻击方式可远可近，不过还是远程攻击威胁度低一点，玩家可以先直接用枪械来和他对射，等他进入力量失控状态再靠近他，触发刺击。触发第三次刺击时，他的头盔会掉下来，然后开始使用瞬移技能来突然靠近玩家展开攻击，需要提前躲避。之后再触发两次刺击，他就会被击败，接下来就是纯粹的剧情了。

如果玩家们之前完成了所有游戏内容，那么在击败多米格斯后，“完美主义者”成就 / 奖杯也会随之解开。



成就 / 奖杯攻略

成就 / 奖杯综述

●PS4版

奖杯总数	64	铜杯	60	银杯	2	金杯	1	白金	1

●XOne版

成就总数	63
全成就难度	4/10
全成就所需时间	30 小时以上
在线成就	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就	14
难度是否影响成就获得	是
成就 BUG	1（完成者）
特殊需求	无

光从条件要求上来看，在《古墓丽影 暗影》中要拿完所有成就 / 奖杯还是蛮简单的，大部分都是完成主线 / 支线后就会解开的内容，还有一些非常基础的累计型成就 / 奖杯，技巧型成就 / 奖杯就那么几个，看上去一点都不为难人。但实际上玩家全成就 / 白金过程算不算愉快就是另外一回事了，主要问题自然是出在“走火入魔”难度的流程体验上，一个逃亡阶段里各种跳不对就即死的游戏还搞什么只能用篝火当存档点，怕不是失了智。

在此之上，本作竟然还有比较恶心的成就 / 奖杯 BUG，如果玩家没有按照全收集后再推进主线，或是一路不管收集直接打完主线再回头全清收集的方式来玩本作，可能会遇到特殊的 BUG，导致在主线推进到某个阶段后，玩家收集物品不会增加游戏的完成度，从而导致通关时玩家的完成度不是 100%，解不开“完成者”成就 / 奖杯，只能被迫重打一周目。目前虽然通过游戏更新，这一情况似乎已经得到了解决，但并不能百分百排除类似情况不会出现，所以打成就 / 奖杯的玩家们最好留个神，要么直接完成主线再来收集，要么全收集再推主线，避免出现上述的悲剧。

另外虽然本作理论上可以用一次通关就完成全成就 / 白金，但实际上体验会非常差劲，除非玩家们真的做好了万全准备，或是艺高人胆大，否则还是请先用最低难度通一遍，再去完成一次“走火入魔”难度的二周目。

苦难圣杯
解锁条件 取得所有奖杯。

过去的宝藏 10点
解锁条件 破解 1 座独石碑。

考古学家 5点
解锁条件 完成 1 个古文物收藏。

劳拉博士 25点
解锁条件 完成所有古文物收藏。

祭坛猎人 20点
解锁条件 完成 3 个古墓挑战。

古墓丽影 50点
解锁条件 完成主游戏的所有古墓挑战。

帽子戏法 10点
解锁条件 发动巨蛇之怒 3 次。

如影随形 15点
解锁条件 暗杀 25 名敌人。

精心打扮 10点
解锁条件 修复并装备 1 套传奇装束。

临时兵工厂 15点
解锁条件 完全升级 1 件武器。

迎接挑战 10点
解锁条件 完成 5 个挑战。

长眠之地 10点
解锁条件 揭开 3 座墓穴的秘密。

穿针引线 10点
解锁条件 修复 5 件传奇装束碎片。

邻里和睦 50点
解锁条件 完成 1 个支线任务。

活雷锋 10点
解锁条件 完成 8 个非主线任务。

突袭！ 10点
解锁条件 执行 5 次猎鹰之爪击杀。

第一步 5点
解锁条件 购买 1 个技能。



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代





专精 15点

解锁条件 获得 1 个类别下的所有技能。

获得方法 建议先集中点“追踪者”方向（蓝色技能）的技能，因为如果玩家是按照流程顺序一路挑战古墓，这个方向的技能是最早完全解锁的。另外这个成就/奖杯的技能要求里不包含“新游戏+”中添加的九个技能。

寻宝者 10点

解锁条件 找到并打开所有的征服者宝箱。

询价 10点

解锁条件 与商人交易 1 件物品。

扭转局势 5点

解锁条件 杀掉 5 个在搜寻劳拉的敌人。

看那边！ 10点

解锁条件 杀掉 3 个转移注意力的敌人。

友军击杀 10点

解锁条件 利用友军击杀消灭 5 名敌人。

获得方法 看似有点复杂，实际上玩家可以通过“美洲豹之惧”技能解锁的恐惧箭矢达成，被击中的敌人会用远程攻击射击身周附近的敌人，一般来说只要距离够近，起码可以击杀一个敌人，要完成5次并不难。但不建议对纯近战敌人使用，他们并不会去追砍其他敌人，而是会直接死亡。

玩火 10点

解锁条件 同时点燃 2 名敌人。

快枪手 10点

解锁条件 用手枪在 3 秒内进行 3 次爆头击杀。

获得方法 其实没有想象中难，但敌人要站得足够近，而且不能开启太强的瞄准辅助，因为那功能会强行把玩家的准心定在敌人的身体上。

比较推荐在“死亡通道”主线任务当中尝试完成，这里劳拉需要在一片相对大的区域当中和好几个敌人交战，其中有一些敌人站得相当近，理论上很容易可以将他们一一击杀。如果没有达成，可以立刻读取检查点重试。

为了提高成功率，玩家可以选择用高威力的手枪，因为打得准只需要三枪，所以弹匣容量不用太高，另外可以考虑使用能够在瞄准时减缓时间流逝的专注草药，虽然会让第二枪和第三枪的瞄准时间变长，但敌人离得近的话时间还是够的。

最后方位 10点

解锁条件 甩掉敌人 10 次。

传说中的猛兽 25点

解锁条件 击败纳瓦尔。

第六感 10点

解锁条件 在感知有效期间内猎杀 10 个敌人。

此时此刻 10点

解锁条件 在专注药效期间击杀 10 个敌人。

坚韧不屈 10点

解锁条件 在坚忍不拔期间击杀 10 个敌人。

羊驼之友 5点

解锁条件 抚摸 5 只羊驼。

水下考古学家 15点

解锁条件 收集 5 个水下古文物。

新高峰 10点

解锁条件 用找到的边沿攀爬装备完成石壁攀爬。

刀剑无情 15点

解锁条件 完全升级匕首。

动物学家 10点

解锁条件 收集 20 只小动物。

传奇猎人 20点

解锁条件 狩猎 5 只稀有动物。

无尽财富 10点

解锁条件 收集 40 份黄金矿石。

神射手 20点

解锁条件 用弓箭完成 20 次爆头。

第一滴血 10点

解锁条件 从泥墙边暗杀 1 名敌人。

不速之客 25点

解锁条件 剿灭库阿克雅库外的土匪。

越狱风云 25点

解锁条件 从异教徒手中解救哈坎。

全心全意 20点

解锁条件 取回曼科的项链。

忙个不停 10点

解锁条件 制作特殊弹药 50 次。

值得注意 10点

解锁条件 从村民处获知 5 处有意思的地点。

感恩节 5点

解锁条件 用信号弹射杀 1 只火鸡。

获得方法 达成的过程很简单，玩家需要学会技能“巨蛇闪现”，这样手枪就会拥有信号弹。之后快速移动到“圣胡安教会”区域的河岸大本营，往地图的南方走，在跳过断桥后，走几步应该就会看到火鸡，赶紧掏枪对它射击信号弹就可以达成。

如果发现没有火鸡，跑回大本营，快速移动到其他地方后再快速移动回来，火鸡会有机会刷新。

更好的装备 10点

解锁条件 获得 3 件装备。





星辰之路 15点
解锁条件 破解星辰之路。

亡灵节 15点
解锁条件 拿走月亮神庙的匕首。

灾难配方 15点
解锁条件 从洪水中生还。

生存本能 15点
解锁条件 击败美洲豹女王。

生命之火 15点
解锁条件 进入生命神庙的内室。

隐秘之城 15点
解锁条件 找到帕依提提。

地下世界 15点
解锁条件 逃出灰岩坑。

亲情 15点
解锁条件 从监狱释放乌努拉图。

巨蛇之心 15点
解锁条件 寻找圣胡安教会。

天选之人 15点
解锁条件 找到伊希切尔的银盒子。

重头开始 15点
解锁条件 回到帕依提提。

被诅咒的皇后 15点
解锁条件 结交一个不太可能的盟友。

非比寻常的冒险 100点
解锁条件 完成主线故事情节。

手到擒来 15点
解锁条件 以手到擒来难度完成“Shadow of the Tomb Raider”。

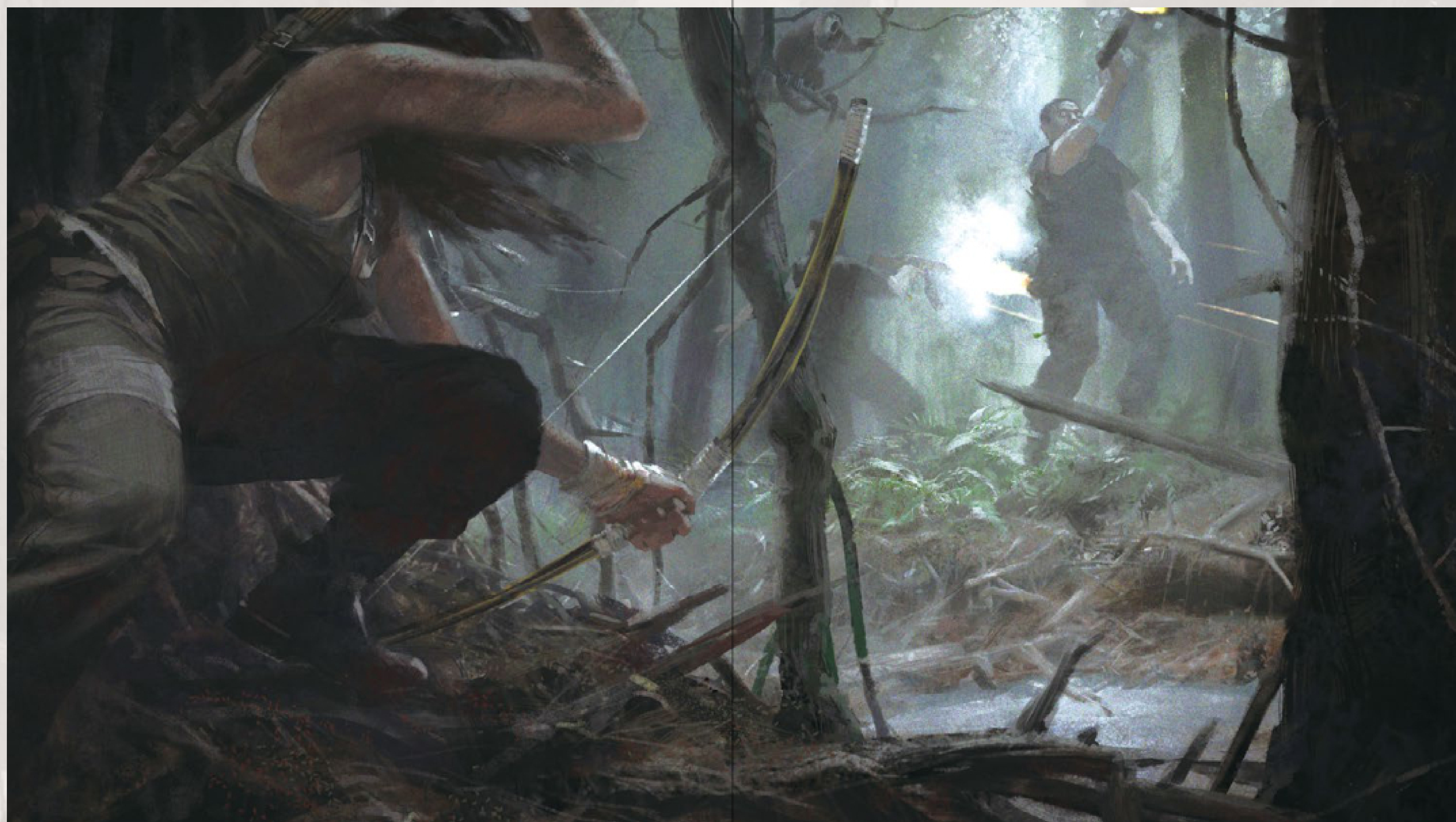
成长之路 15点
解锁条件 以成长之路难度完成“Shadow of the Tomb Raider”。

雨林求生 15点
解锁条件 以雨林求生难度完成“Shadow of the Tomb Raider”。

走火入魔 15点
解锁条件 以走火入魔难度完成“Shadow of the Tomb Raider”。

完成者 5点
解锁条件 到达100%完成进度。





新增了《战国无双 4》和《真·三国无双 7》的角色，并增加了“神器”及“神术”这一系统之后，《无双大蛇 3》的可使用人数和割草爽快感毫无疑问堪称史上最高，各位“《无双》系列”的粉丝们又可以和众多三国及战国的英雄们一起，在异世界中开始愉快地割草了。本作难度不大，白金奖杯也可谓是设计得非常体贴，而本期《次世代专辑》我们也将为各位提供本作完整的的系统解说及攻略资料，希望能帮助大家快速制霸本作。

文 水无月 美编 Juxi

无双大蛇 3		Koei Tecmo	
无双 OROCHI3		动作	中文版
2018 年 9 月 27 日	本地 1 ~ 2 人、在线 2 ~ 6 人	无对应周边	
售价为 508 港币			

NS / PS4 / XOne

版本号：1.03 版（PS4）/1.04 版（NS）



基本操作

按键（PS4版）	按键（NS版）	按键（Xone版）	效果
○	A	B	确定/发动无双乱舞或无双奥义
×	B	A	跳跃/下马/影技（技型角色限定）
△	X	Y	蓄力攻击/神速攻击（战国系角色限定）
□	Y	X	普通攻击
左摇杆	左摇杆	左摇杆	移动/（按下）锁定目标
右摇杆	右摇杆	右摇杆	调整视角/（按下）发动觉醒
L1	L	LB	防御
L2	ZL	LT	切换当前操作角色
R1	R	RB	快速回复神术量表（处于神锚附近时）
R2	ZR	RT	切换当前操作角色
R1+○	R+A	R1+B	固有神术
R1+×	R+B	R1+A	骑乘神术（即骑马）
R1+△	R+X	R1+Y	蓄力神术
R1+□	R+Y	R1+X	普通神术
R2+L2	ZR+ZL	RT+LT	合体神术
OPTIONS	+	MENU	打开菜单
触控板	-	VIEW	切换小地图比例

注：以下攻略中的操作说明均以PS4版为准



界面解说



①战场地图
②战场讯息
③当前操作角色
④神术量表
⑤合体神术量表
⑥无双量表
⑦获得神力之晶提示及觉醒量表
⑧击破数

战斗系统篇

基本操作

神速攻击与 EX 攻击

角色的基本操作方面，如普通攻击、普通攻击后接各种蓄力攻击，无双乱舞（三国系角色）和无双奥义（战国系角色）等，熟悉"《无双》系列"的玩家都不会陌生，在此就不再赘述了。值得一提的是由于本作"《战国无双》系列"的角色以《战国无双 4》为基础设计，新增了"神速攻击"这一特殊系统，所谓神速攻击即是角色按△键的动作变成了突进系的特殊攻击动作，随着等级提升，按△键的次数变多，神速攻击的连续攻击次数也会变多。而三国系角色以《真・三国无双 7》为基础设计，特有的战斗系统为 EX 攻击，即每位角色在某两段特定的 C 技攻击之后继续按△键可以额外追加一段攻击。由于神速攻击本身可以触发属性的设计，使得战国系角色整体在使用性能和清怪效率上都要高于三国系及神仙系角色，玩家在前期攻关时可以多使用战国系角色来降低攻略难度。

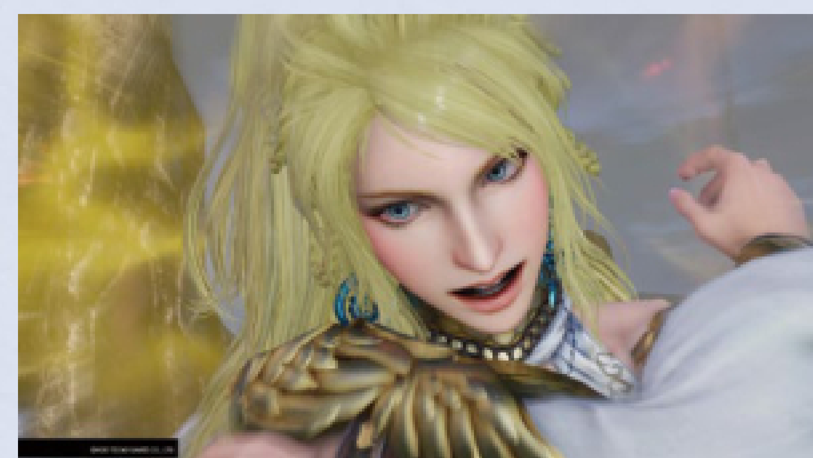
无双技

本作的无双技设计与之前有所不同，三国系角色有空中无双（需要在武将强化项目中解锁），本作的每位角色有两条无双量表，使用无双乱舞 / 无双奥义时会一次性将两条无双量表耗尽，而使用固有神术则会消耗一条无双量表。无双量表可以通过击破敌人或者将角色换到后排来回复。同时使用合体神术后会直接将两条无双量表回满。



觉醒

战斗中以超过 300 连击的状态下打倒"混沌之源"这种敌人时，可以捡到"神力之晶"这种特殊道具，在持有神力之晶的情况下按下 L3 键，角色会进入到觉醒・无双极意状态（以下攻略简称觉醒状态），觉醒状态中角色的攻防能力大幅度提升。在觉醒状态下释放的无双乱舞会得到强化，变成觉醒乱舞（战国系角色则称为无双奥义・皆传），觉醒乱舞可以按照○键持续发动，若用觉醒乱舞击破一定数量的敌人，那么觉醒乱舞还会强化为威力更强的真・觉醒乱舞。另外要注意神力之晶最大只能携带 1 个。



此外要注意的一点时，玩家进入了觉醒状态并非是无敌的，在高难度下一样有可能被一套连击打死，所以并不是在危险状态下按了 L3 就万事大吉了。

角色的类型

角色类型和以往一样分为力型、技型和速型，力型角色在攻击中受到敌人的普通攻击或者远程攻击时不会因受创而被打断攻击，且按 L1 键可以用防御来取消特定动作，技型角色对浮空的敌人有额外伤害，而且在连击中以 × 键取消时可以发动带有破防效果的影技（会消耗无双量表，玩过《战国无双 3》的玩家应该都熟悉这个系统），而速型角色的攻击拥有更多的连击数以及依据连击数进行伤害补正的特性，同时按下 × 键可以取消特定的动作，且拥有二段跳能力。

三人小队

本作中出战角色依然是三人小队的模式，玩家在战斗中通过 L2 键或 R2 键来切换当前操纵角色，被换到后排的角色会缓慢恢复体力和无双（浑沌难度无法恢复体力）。另外操纵角色在进行连击的同时按 L2 键或 R2 键切换角色，被切换上来的角色会自动发动名为“交替连段”，带有龙卷风效果的攻击，这一系统可以让玩家的连击无缝持续。

辅助角色

除了出战的 3 人小队之外，玩家还可以安排 4 个辅助人员给出战角色提供各种能力加成，每个辅助人员都有对应力、技、速三类型角色的辅助点数，当辅助点数合计达到 5 的倍数时，会进一步提升辅助效果。同时如果在辅助成员中有和出战队员里处于友情关系的角色，或是本身友好度较高的角色，对辅助效果也有额外提升。另外 4 位辅助角色和 3 位出战角色可以一起发动固有神术。

神器与神术

神器和神术是《无双大蛇 3》加入的全新系统，本作每一位角色都持有一种特殊来自各国神话中的神器。当然并非每一位角色的神器都是独有的，一部分角色使用的神器是共通的（如王异、吕玲绮和女忍者等都是使用镰剑），这类神器被称为通用神器，共 15 种；而另一部分特殊角色则拥有着自己的独有神器（如奥丁的永恒之枪、雅典娜的埃葵斯之盾）。依靠着神器之力，每个角色都拥有了 3 种全新的攻击方式也就是神术，3 种神术分别为普通神术，蓄力神术和固有神术，其中普通神术和蓄力神术的动作和性能跟着神器走，也就是说使用相同神器的角色，他们的普通神术和蓄力神术都是一样的，而固有神术每个角色都不同，可以作为是各个角色独有的特殊大招。



■三种不同神术的说明

神术	按键	消耗	性能
普通神术	R1+□	约1/4神术量表	威力小但大多带有限制敌人行动的效果，可以用来作为控场或是连招的起手
蓄力神术	R1+△	一整条神术量表	威力较大，一部分需要玩家手动锁定目标或指定攻击位置的神术在选择目标时敌人的动作会停止
固有神术	R1+○	一整条神术量表+一条无双量表	威力最大，一次性击破较多敌人时可以快速积攒合体神术量表

■骑乘神术

本作的骑马变成了按 R1+× 键发动的骑乘神术，使用后操作角色会直接召唤马匹并进入骑马状态，相比往作召唤马匹的操作，节奏要流畅许多。同时本作在室内地形中也可以自由骑乘。

■神术瓦解

本作中敌将也会释放神术，在释放神术之前全身会有明显的发光迹象，趁此时对其使用神术可以造成瓦解敌方神术发动的效果，不仅可以强制打断其神术发动，还能对其造成伤害。



■部分性能优秀神器推荐

本作不同神器的性能差异还是有些大，因此直接影响到了角色本身的性能，一部分神器的普通神术 / 蓄力神术效果非常好，而一部分神器则无法给角色的性能带来太大的提升，以下六种神器是通用神器中比较强力的，基本上携带神器是这六种的角色实力都不会差，玩家可以根据后文角色加入表中各角色对应的神器来选择自己的主力阵容（当然战国系角色因为拥有神速攻击的关系整体性能比起三国角色又要强出一截）。

三叉戟：普通神术是踏浪攻击，可以用来控场+聚怪，且连击数很高，也可以用来赶路，蓄力神术是猛击后在自身产生的能够大范围的吸引敌人的旋涡同时伤害出色，是本作最强的控场技能之一。

古林博斯帝：普通神术是火球浮空，带有破防效果且具有自动追踪能力，伤害出色同时连击也高，蓄力神术是操作野猪冲锋，在高难度下伤害不够给力。

降魔杵：攻击效果非常直截了当，无论是普通神术还是蓄力神术都有强大的判定、伤害和连击，属于万金油神器。

刻耳柏洛斯：普通神术伤害一般但拥有超大范围的冰冻效果，是非常优秀的控场技能，蓄力神术伤害不错但是需要远距离锁定，总体伤害不够稳定。

镰剑：普通神术为拥有吸附敌人效果的旋风，持续时间较短但可以连续发动，同时使用者也可以一边发动一边前进。蓄力神术为在面前一定角度范围内的指定区域形成持续旋转吸引力场并可通过方向键移动位置。

格莱普尼尔：普通神术同样为具有吸附效果的力场，但是连击数更高，可以用来接神速攻击或者浮空力型武将，蓄力神术则是跳到空中对地面发动连续攻击，伤害和连击都相当不错。

■神锚

在战场上会有如同巨锚般的发光物体或其碎片散乱在各处，这便是能够沟通天界神力的神锚，玩家在神锚附近按住 R1 时可以快速回复神术槽，战斗中可灵活运用。

TIPS 本作的Xone版和Steam版于10月16日发售，Xone版仅有美版，标题为《Warriors Orochi 4》（因为美版将《魔王再临》视为系列第二作）

合体神术

合体神术是集结所有七名角色之力（3 位出战角色 +4 位辅助角色）发动的究极大招，其发动需要消耗特定的“合体神术量表”（就是神术量表中间围住的那个圆，蓄满时会有一个神器型标志），在蓄满合体神术量表后按 L2 键 +R2 键可发动合体神术，用来清理杂兵或者混沌之源非常好用，但对敌将的伤害其实并没有那么高。使用合体神术击破敌人可以获得大量掉落物品，且合体神术在发动后可以直接回满两条无双量表，这个效果玩家可以充分利用。



混沌之源

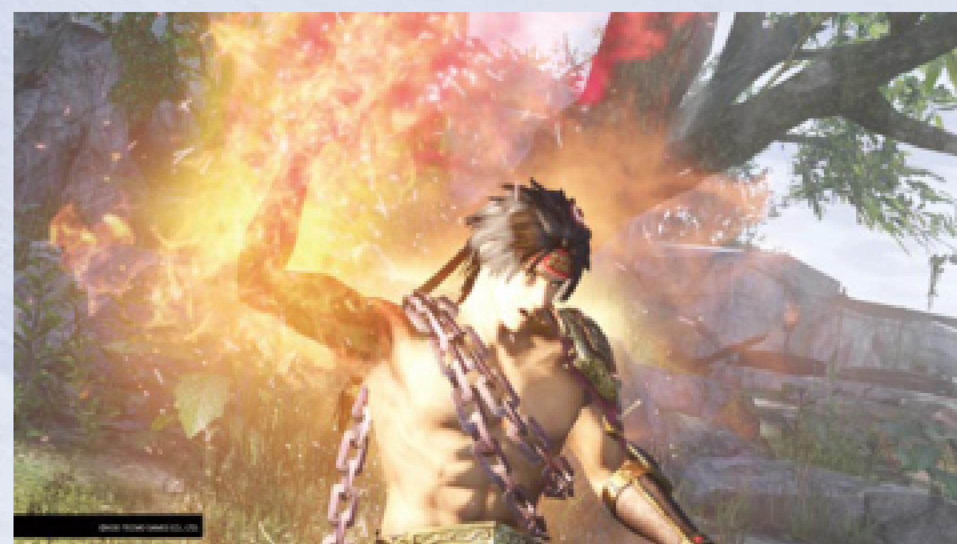
混沌之源是战场受神力影响而产生的特殊敌人，外形与幽灵类似，混沌之源不会攻击，但会对自身以及周围的敌人施加特殊的绿色护盾，我方的常规攻击对其难以奏效，只有神术和觉醒后才能对其造成有效的伤害。因此在高难度下面对混沌之源时请提前攒好神术槽，优先击杀战场上的混沌之源，常规攻击虽然很难对混沌之源造成有效伤害，但是可以高效积攒神术量表。此外以 300 连击以上的状态击破混沌之源时，可以获得神力之晶。





神格化

真田幸村、石田三成、赵云、曹丕、关银屏、井伊直虎、织田信长和吕布这八名角色会随着剧情的进展解锁特殊的“神格化”能力，在获得神力之晶，进入觉醒状态后，这八名角色就会自动神格化，在神格化的持续时间内这些角色不仅各项能力大幅度提升，更逆天是神术量表不会减少，可以无限释放强力神术，且固有神术还会变成特殊的强化固有神术。



浑沌化关卡

随着游戏的进行，玩家已经打过的关卡会随机进入“浑沌化”，关卡名字旁边会出现一个特定标志，此时进入浑沌化关卡后，此关难度会强制变为特殊的“浑沌难度”，敌人的血量和攻击力都大幅度提高，并且被切换至后排的操作武将不会自动回复体力。同时在浑沌化关卡中，敌方会随机出现敌将“浑沌”，攻击力极高，一不留神玩家就会被秒。浑沌化关卡是获得给 3 星以上武器打孔用的“稀有石”的主要来源，同时还有一部分附带有高级词缀的武器和素材也只有浑沌难度下可以获得（尤其是如天舞、天攻、天佑等词缀只有在 40 级以上的浑沌化关卡中才会有较高概率出现）。此外，故事模式通过并打过任意两关浑沌化关卡后，浑沌会加入队伍成为可操作角色。



怪物

本作中的敌人除了常规的敌兵和将领之外，还有 3 种不同的怪物会在战场上出现，分别是独眼兽、狮鹫兽和幻灵，它们是比较危险的敌人，和其战斗时建议优先使用普通神术限制其行动后再予以击杀，在一部分关卡中这些怪物也会作为友军出现。怪物除了血量比起一般敌人更多之外，还有一些特殊的攻击方式，如下：



独眼兽：向正前方放出冲击波及 360 度踩踏伤害。

狮鹫兽：4 连冰冻飞弹，修罗难度上伤害极高玩家操作的角色有被秒的危险。

幻灵：在玩家脚下释放一个圆形大范围的法术，伤害比较高，部分关卡中会出现特殊的赤焰幻灵和巨大幻灵。

强化育成篇

角色育成

角色育成分为等级和技能两部分，等级上限为 Lv100，除了战斗中打倒敌人获得经验升级外，还可以在战后编成画面中用战斗结算时获得的累积经验值来升级，每升一级可以获得 1 点技能点，消耗技能点可以让角色学习更多的技能以提升战力，力、技、速型的武将分别有不同的项目可以强化，基本上角色练到 80 多级就能学会全部技能所以大家在点技能时也不用瞻前顾后考虑太多。



武器强化

本作的武器强化需要先把带有不同词缀能力的素材武器分解以获得词缀能力组件，再把组件炼成到对应的基底武器上，如果没有任何词缀的白板武器那就只能拿来卖钱了。基底武器要炼制新词缀能力必须有空白槽，3 级以上武器追加空白槽需要消耗稀有石，稀有石在普通关卡中基本只能靠完成关卡挑战目标来获得，想要大量获得的话就只有去打浑沌化关卡了，而且一些较稀有的强力词缀组件或是附带强力词缀的武器只能从浑沌化关卡获得。普通词缀属性等级上限为 10。

■关于武器的基础属性

武器的基础属性有基础攻击力、上手度、星级，关于上手度和前作类似，装备一把武器使用的时间越长上手度就越高，由此可以提升该武器的基础攻击。同时上手度对攻击力的提升幅度会随武器星级的提高而提高。星级共有五个级别，3 星武器打满插槽升为 4 星，4 星武器附加高稀有度的金色词缀能力时升为 5 星，秘藏武器才是 5 星，非秘藏武器的攻击力均为范围波动，关卡难度越高，武器上的眼利等级越高，过关后获得的武器攻击力和属性的数量与质量越好，不过最好的词缀属性只有在浑沌化关卡中才能获得。觉得三星武器刷起来麻烦的玩家，可以直接使用五星秘武。



■独特武器（秘藏武器）

在本作中各角色独特武器（秘武）的设定在本作依然保留，独特武器的获得方式为通关一遍主线故事模式后解锁修罗难度，之后在修罗难度下出战队伍带着特定角色去打该角色对应的独特武器关卡，完成该关 3 个挑战目标后在过关结算中奖励，独特武器的优势是基础攻击力高，可以锻造，不可分解贩卖，秘藏武器的获得与否和奖杯无关，追求白金的玩家可以根据自己的需求来选择性获取。



■只能在浑沌化关卡中获得的词缀属性一览

词缀名	效果
天攻	体力最大时全攻击附带属性
天舞	无双量表最大时全攻击附带属性
天佑	体力一半以下时全攻击附带属性
三极	同时拥有炎、冰、雷三属性的效果
猛碎	受到的伤害加倍，但是蓄力攻击可以打出会心一击
猛袭	受到的伤害加倍，但是普通攻击可以打出会心一击
再临	体力归零时有一次复活机会
迅雷	受到攻击时不容易产生硬直，不会落马
裂风	遭受攻击的武将会以一定几率产生旋风刃
诱爆	让遭受攻击的敌人以一定几率施放冲击波
冰风	可以得到冰与风两种属性的效果
炎风	可以得到炎与风两种属性的效果
炎雷	可以得到炎与雷两种属性的效果
冰雷	可以得到冰与雷两种属性的效果
雷斩	可以得到雷与斩两种属性的效果
冰斩	可以得到冰与斩两种属性的效果
雷风	可以得到雷与风两种属性的效果
炎斩	可以得到炎与斩两种属性的效果



■1.03 版新增词缀属性

最新更新的 1.03 版新增了一些词缀属性，目前测试只能通过武者修行来获得，具体如下：

词缀名	效果
巨星	在1000以上连段的情况下使用蓄力神术/固有神术后，操作武将巨大化，约持续25秒，不可攻击但移动时有伤害判定。
怒涛	根据击破数提升能力，上升的能力种类和幅度根据因人而异。
共斗	蓄力神术攻击到队友所攻击的受到神术伤害的敌人（身上会发光），其伤害增加。
暴风	击破敌将时出现龙卷风，可以卷入周围敌人并追加连段数。
流星	受到攻击吹飞的敌人在空中发生爆炸并吹飞更远。
骚铃	敌人攻击欲望大幅度提升，玩家获得的经验值增加。

TIPS 本作的可操作角色数量多达170人，在编组画面中选择角色时可以活用检索筛选和排序功能。

阵地强化

阵地强化是针对加入角色全员的能力及功能性强化，必须完成前置的强化项目后才能逐步解锁后续的强化项目，由于不少强化项目都要消耗稀有石，浑沌化关卡打得不够多的玩家还是需要斟酌使用。而远吕智、真·远吕智、玉藻前、九尾狐和应龙这五名角色也需要完成阵地强化项目才能加入。

■阵地强化项目一览



编号	名称	效果
1	追加鉴赏室	于阵地追加鉴赏室
2	追加贵石·1	战后获得的贵石增加5%
3	上手度增·1	武器上手度容易提升5%
4	增加友好·1	友好度容易提升5%
5	强化福签·1	战后获得的福签增加1张
6	强化流通·1	可购买更强力的武器属性组件
7	强化修行·1	增加武者修行的派遣队伍
8	强化优惠·1	武器属性组件的购买金额降低10%
9	经验值增·1	获得的经验值增加5%
10	待命恢复	提升待命武将的体力量表、无双量表的恢复速度
11	强化力型·1	提升力型武将的体力、攻击力、防御力
12	强化力型·2	进一步提升力型武将的体力、攻击力、防御力
13	强化福签·2	战后获得的福签增加1张
14	强化流通·2	可购买更强力的武器属性组件
15	强化修行·2	追加“武者修行·收集”
16	强化优惠·2	武器属性组件的购买金额降低15%
17	增加攻击·1	提升队伍全员的攻击力
18	增加攻击·2	进一步提升队伍全员的攻击力
19	强化速型·1	提升速型武将的体力、攻击力、防御力
20	强化速型·2	进一步提升速型武将的体力、攻击力、防御力
21	强化福签·3	战后获得的福签增加1张
22	强化流通·3	可购买更强力的武器属性组件
23	强化修行·3	追加“武者修行·联合”
24	稀有石增·1	稀有石的获得几率增加1%
25	增加防御·1	提升队伍全员的防御力
26	增加防御·2	进一步提升队伍全员的防御力
27	强化技型·1	提升技型武将的体力、攻击力、防御力
28	强化技型·2	进一步提升技型武将的体力、攻击力、防御力
29	开放玉藻前	玉藻前会成为同伴
30	开放九尾狐	九尾狐会成为同伴
31	开放远吕智	远吕智会成为同伴
32	稀有石增·2	稀有石的获得几率增加3%
33	增加体力·1	提升队伍全员的体力
34	增加体力·2	进一步提升队伍全员的体力
35	经验值增·2	获得的经验值增加5%
36	增加贵石·2	战后获得的贵石增加5%
37	上手度增·2	武器上手度容易提升5%
38	增加友好·2	友好度容易提升5%
39	开放真·远吕智	真·远吕智成为同伴
40	开放应龙	应龙成为同伴

武者修行

武者修行是派遣阵地中的我方闲置武将出去修行，以获得经验值、武器、贵石等的系统，修行共分三种：锻炼（主要提升等级为主）、收集（主要以收集战利品为主）、联合（主要以提升友好度为主），随着阵地强化逐步开放，最多可出动三队，每队三人，玩家出战数次后便可听取修行报告。

战斗竞技场

战斗竞技场是本作的联机专属内容，是以玩家最大 6 人，3 对 3 为形式的团队战。主要的游玩方式为和队友协力抢占据点，只要抢占全部 3 个据点或是限时结束时占领据点多于对方，就能获胜，战斗竞技场的一些设定也和单机游玩时有所不同。

■小队

玩家出战的小队只能编制两名武将，切换当前操作武将后会有一段强制冷却时间，冷却时间中无法继续切换。这两名武将神术量表独立但共享无双量表，且和浑沌难度一样，切换在后排待命的角色也不会回复体力，无双量表除了自动积蓄之外，受到敌人攻击也会积蓄。而发动无双乱舞 / 奥义时不仅可以攻击敌人，也会附带诸如强化自身、让敌人移回大本营等特殊效果。任一小队成员的体力降为 0 时会强制撤退到本方大本营重新出击。

■占领据点

在靠近据点时只要站在据点旁不同，操作的角色就会开始进行占领动作，等待上方的计量表蓄满后即可成功占领。同时处于我方占领的据点中时可以自动回复体力。

■战斗

在战斗竞技场中防御住对手攻击时会产生冲击波，被冲击波打中的对手会出现硬直。另外在小地图上敌人只有接近我方角色或我方据点时才会显示，在战斗中怪物赤焰幻灵会以第三势力的身分出现，将之击倒的话不仅可以获得回复无双量表的老酒，角色自身也能获得大幅度强化。

■奖励

通过完成战斗竞技场战斗可以获得 AP 点数，之后在战斗竞技场模式下的商店中可以解放各种要素，玩家的 RANK 也会逐步上升，RANK 由低到高分为 E、D、C、B、A、S、S1、S2、S3、MASTER，RANK 越高匹配到的对手 RANK 也越高，达到 S 以上时输掉竞技场战斗可能会导致降级。



《无双大蛇3》全角色加入方法一览

势力	武将名	神器	加入条件
魏	乐进	金翼靴	2章“相模的狮子”过关
	李典	镰剑	4章“奥林波斯之王·宙斯”过关
	荀彧	神使之杖	4章“苍蓝霸业”过关
	于禁	刻耳柏洛斯	4章“奥林波斯之王·宙斯”过关
	夏侯惇	三叉戟	4章“苍蓝霸业”过关
	典韦	刻耳柏洛斯	3章“操纵怪物的神仙”过关
	张辽	丹因魔剑	4章“仙姬救援战”过关
	曹操	胜利之剑	4章“苍蓝霸业”过关
	许褚	刻耳柏洛斯	支线故事“粮食夺回战”过关
	夏侯渊	神使之杖	4章“苍蓝霸业”过关
	张郃	神酒	4章“伶俐的下一代”过关
	曹丕	三叉戟	4章“与宙斯的对决”过关
	甄姬	三叉戟	4章“与宙斯的对决”过关
	王异	镰剑	4章“对诸神的挑战”过关
	郭嘉	布里希嘉曼	支线故事“英杰获得战”过关
	徐晃	金翼靴	2章“上杉救援战”过关
	曹仁	格莱普尼尔	2章“相模的狮子”过关
	蔡文姬	神酒	4章“伶俐的下一代”过关
	贾诩	丹因魔剑	2章“武田救援战”过关
	庞德	雷神之锤	4章“对诸神的挑战”过关
吴	鲁肃	格莱普尼尔	3章“新的众智者”过关
	韩当	胜利之剑	3章“本能寺防卫战”过关
	朱然	三叉戟	1章“陌生的敌人”过关
	周瑜	金翼靴	2章“江东的猛虎”过关
	陆逊	胜利之剑	1章“陌生的敌人”过关
	孙尚香	阿蒂蜜丝之弓箭	2章“江东的猛虎”过关
	甘宁	古林博斯帝	4章“仙姬救援战”过关
	孙坚	布里希嘉曼	2章“江东的猛虎”过关
	黄盖	三叉戟	3章“本能寺防卫战”过关
	周泰	胜利之剑	3章“操纵怪物的神仙”过关
	凌统	金翼靴	4章“仙姬救援战”过关
	孙策	布里希嘉曼	2章“江东的猛虎”过关
	孙权	布里希嘉曼	1章“陌生的敌人”过关
	小乔	古林博斯帝	2章“江东的猛虎”过关
	大乔	神酒	2章“江东的猛虎”过关
	太史慈	雷神之锤	2章“上杉救援战”过关
	吕蒙	胜利之剑	3章“本能寺防卫战”过关
	丁奉	格莱普尼尔	1章“陌生的敌人”过关
	练师	格莱普尼尔	1章“陌生的敌人”过关
蜀	关兴	胜利之剑	3章“赵云解放战”过关
	张苞	雷神之锤	3章“赵云解放战”过关
	关银屏	布里希嘉曼	1章“暴虐煞星”过关
	法正	古林博斯帝	1章“暴虐煞星”过关
	赵云	神使之杖	3章“赵云解放战”过关
	关羽	三叉戟	2章“独眼龙与鬼才”过关
	张飞	神酒	2章“刘备救援战”过关
	诸葛亮	布里希嘉曼	2章“独眼龙与鬼才”过关
	刘备	神使之杖	1章“暴虐煞星”过关
	马超	古林博斯帝	1章“暴虐煞星”过关
	关平	三叉戟	2章“刘备救援战”过关
	月英	阿蒂蜜丝之弓箭	2章“独眼龙与鬼才”过关
	姜维	阿蒂蜜丝之弓箭	4章“手环持有者”过关
	星彩	三叉戟	3章“刘禅救出战”过关
	马岱	格莱普尼尔	支线故事“争先立首功”过关
	庞统	布里希嘉曼	3章“新的众智者”过关
	刘禅	古林博斯帝	3章“刘禅救出战”过关
	魏延	雷神之锤	4章“手环持有者”过关
	关索	格莱普尼尔	3章“赵云解放战”过关
	鲍三娘	金翼靴	2章“追随女神的少年龙”过关
	徐庶	格莱普尼尔	2章“刘备救援战”过关
	黄忠	阿蒂蜜丝之弓箭	4章“手环持有者”过关

势力	武将名	神器	加入条件
晋	贾充	丹因魔剑	5章“火焰中的希望”过关
	文鸯	三叉戟	2章“决战·第六天魔王”过关
	张春华	胜利之剑	2章“独眼龙与鬼才”过关
	司马懿	丹因魔剑	2章“独眼龙与鬼才”过关
	司马师	格莱普尼尔	2章“腕轮防卫战”过关
	司马昭	布里希嘉曼	2章“腕轮防卫战”过关
	邓艾	神酒	2章“独眼龙与鬼才”过关
	王元姬	金翼靴	2章“腕轮防卫战”过关
	钟会	丹因魔剑	5章“背叛之神”过关
	诸葛诞	刻耳柏洛斯	2章“决战·第六天魔王”过关
	夏侯霸	阿蒂蜜丝之弓箭	2章“混沌的化身”过关
	郭淮	神酒	2章“决战·第六天魔王”过关
他	陈宫	雷神之锤	5章“寻求死去的神”过关
	吕玲绮	镰剑	5章“寻求死去的神”过关
	貂蝉	布里希嘉曼	支线故事“纯真小花之旅”过关
	吕布	雷神之锤	5章“寻求死去的神”过关
	董卓	刻耳柏洛斯	支线故事“纯真小花之旅”过关
	袁绍	胜利之剑	2章“织田同盟军瓦解战”过关
	张角	神使之杖	支线故事“聆听天声者”过关
	左慈	神使之杖	3章“操纵怪物的神仙”过关
	孟获	刻耳柏洛斯	支线故事“南中王及其家族”过关
	祝融	神酒	支线故事“南中王及其家族”过关
战国无双1	真田幸村	格莱普尼尔	2章“武田救援战”过关
	前田庆次	三叉戟	支线故事“南中王及其家族”过关
	织田信长	十束剑	2章“决战·第六天魔王”过关
	明智光秀	十束剑	2章“决战·第六天魔王”过关
	石川五右卫门	刻耳柏洛斯	3章“天真的女王候补”过关
	上杉谦信	胜利之剑	1章“暴虐煞星”过关
	阿市	格莱普尼尔	4章“英雄救援战”过关
	阿国	神酒	3章“天真的女王候补”过关
	女忍者	镰剑	2章“武田救援战”过关
	杂贺孙市	刻耳柏洛斯	2章“织田同盟军瓦解战”过关
	武田信玄	格莱普尼尔	2章“武田救援战”过关
	伊达政宗	金翼靴	2章“独眼龙与鬼才”过关
	浓姬	格莱普尼尔	2章“决战·第六天魔王”过关
	服部半藏	阿蒂蜜丝之弓箭	2章“凶恶的劲敌”过关
	森兰丸	金翼靴	2章“决战·第六天魔王”过关
	丰臣秀吉	神使之杖	4章“被寄予之策”过关
	今川义元	刻耳柏洛斯	2章“织田同盟军瓦解战”过关
	本多忠胜	三叉戟	初期武将
	稻姬	阿蒂蜜丝之弓箭	2章“凶恶的劲敌”过关
战国无双2	德川家康	神使之杖	2章“凶恶的劲敌”过关
	石田三成	镰剑	4章“被寄予之策”过关
	浅井长政	金翼靴	4章“英雄救援战”过关
	岛左近	胜利之剑	4章“英雄救援战”过关
	岛津义弘	雷神之锤	支线故事“英杰获得战”过关
	立花訚千代	雷神之锤	支线故事“腕轮夺还战”过关
	直江兼续	布里希嘉曼	1章“暴虐煞星”过关
	宁宁	古林博斯帝	4章“被寄予之策”过关
	风魔小太郎	镰剑	2章“相模的狮子”过关
	宫本武藏	胜利之剑	支线故事“剑豪与杀手”过关
	前田利家	镰剑	4章“智将的用意”过关
	长宗我部元亲	胜利之剑	3章“操纵怪物的神仙”过关
	加西亚	阿蒂蜜丝之弓箭	2章“织田同盟军瓦解战”过关
	佐佐木小次郎	丹因魔剑	支线故事“剑豪与杀手”过关
	柴田胜家	雷神之锤	2章“决战·第六天魔王”过关
战国无双3	加藤清正	镰剑	4章“被寄予之策”过关
	黑田官兵卫	雷神之锤	5章“背叛之神”过关
	立花宗茂	丹因魔剑	支线故事“腕轮夺还战”过关
	甲斐姬	三叉戟	2章“混沌的化身”过关
	北条氏康	镰剑	2章“相模的狮子”过关

TIPS 角色友好度的提升会影响到的要素：①战场上会有特别对话和台词；②合体神术的威力和范围；③高友好度角色编组在队伍中时，会在玩家受到敌人攻击时发动反击；④过关后可以获得福引券。

势力	武将名	神器	加入条件
战国无双3	竹中半兵卫	雷神之锤	3章“新的众智者”过关
	毛利元就	阿蒂蜜丝之弓箭	支线故事“百万一心”过关
	绫御前	古林博斯帝	2章“上杉救援战”过关
	福岛正则	古林博斯帝	4章“被寄予之策”过关
战国无双4	藤堂高虎	丹因魔剑	4章“英雄救援战”过关
	井伊直虎	神酒	初期武将
	柳生宗矩	镰剑	5章“火焰中的希望”过关
	真田信之	阿蒂蜜丝之弓箭	2章“武田救援战”过关
	大谷吉继	镰剑	4章“智将的用意”过关
	松永久秀	格莱普尼尔	支线故事“腕轮夺还战”过关
	片仓小十郎	金翼靴	2章“独眼龙与鬼才”过关
	上杉景胜	丹因魔剑	2章“上杉救援战”过关
	小早川隆景	神使之杖	支线故事“百万一心”过关
	小少将	神使之杖	支线故事“倾城的美女”过关
	岛津丰久	布里希嘉曼	支线故事“不屈的斗志”过关
	早川殿	古林博斯帝	2章“混沌的化身”过关
	井伊直政	神使之杖	初期武将
无双大蛇1	远吕智	降魔杵	阵地强化解锁
	妲己	降魔杵	5章“魔王·远吕智”过关
	太公望	太极图	4章“诸神夹攻”过关
	伏牺	太极图	5章“仙界防卫战”过关
	女娲	太极图	2章“决战·第六天魔王”过关
	平清盛	降魔杵	5章“魔王·远吕智”过关
	源义经	十束剑	5章“魔王·远吕智”过关
	孙悟空	降魔杵	5章“魔王·远吕智”过关
	卑弥呼	十束剑	5章“魔王·远吕智”过关
	真·远吕智	丹因魔剑	阵地强化
	三藏法师	太极图	4章“珀尔修斯夺回战”过关
	弁庆	十束剑	5章“魔王·远吕智”过关
	百百目鬼	降魔杵	5章“魔王·远吕智”过关
	牛鬼	降魔杵	5章“魔王·远吕智”过关
无双大蛇2	辉夜姬	太极图	4章“仙姬救援战”过关
	酒吞童子	十束剑	5章“毁灭的命运”过关
	哪吒	太极图	2章“决战·第六天魔王”过关
	素盏呜	十束剑	3章“新的众智者”过关
	安倍晴明	十束剑	5章“贪求力量的黑暗王”
	神农	太极图	4章“诸神夹攻”过关
	玉藻前	降魔杵	阵地强化解锁、购买NS版豪华版也可用特典直接解锁
	九尾狐	降魔杵	阵地强化解锁、购买PS4版豪华版也可用特典直接解锁
	应龙	十束剑	阵地强化
	哪吒（人型）	太极图	2章“决战·第六天魔王”过关
	浑沌	降魔杵	故事模式通关后，任意打过两次“浑沌”难度的关卡
无双大蛇3	宙斯	雷霆	5章“火焰中的希望”过关
	雅典娜	埃葵斯	5章“战神·阿瑞斯”过关
	珀尔修斯	米斯特尔丁	故事模式通关
	阿瑞斯	堤丰	5章“对神的抗争”过关
	奥丁	永恒之枪	故事模式通关
	蛟	降魔杵	故事模式通关



流程攻略

注：表格中的S级评价标准均为修罗难度下的标准（低难度下的S级评价标准所需的时间和击破数要求会更高，因此就直接给大家列出修罗难度的标准了）。另外本作取消了战场上随时记录的设定，而改成了在完成固定剧情阶段后触发Check Point的设计，一定程度上算是增加了游戏的难度。

第一章

暴虐煞星

推荐等级	Lv1	胜利条件	探索周边
失败条件	本多忠胜、井伊直虎、井伊直政任一败退		
S级评价指标	时间7分14秒71、击破数542		
奖励武将	无	独特武器	无
挑战目标	①击破吕玲绮 ②击破陈宫 ③以无双乱舞或无双奥义击破100个以上敌人		

■攻略要点

教学关卡，没有任何要注意的地点，按照关卡指示一路前进并击破挡路的敌人即可，惟一需要留意的是挑战目标3必须用无双技击破100敌人，使用L2或R2切换操作角色轮流放无双即可，最后的吕布只需要将之体力削减到一定以下便会撤退。

■过关后解锁“模拟战”功能。

陌生的敌人

推荐等级	Lv4	胜利条件	探索周边
失败条件	本多忠胜、井伊直虎、井伊直政任一败退		
S级评价指标	时间9分32秒00、击破数885		
奖励武将	无	独特武器	无
挑战目标	①以固有神术击破100个以上的敌人 ②以神术击破300个以上的敌人 ③6分钟内击破5个敌将		

■攻略要点

随着剧情进展我方开始可以使用神术攻击，而本关也是神术攻击的教学关，利用教学机会尽快完成3个挑战目标。消灭平原上的敌人后，西侧出现孙吴援军，全部歼灭后过关。

■过关后陆逊、孙权、丁奉、练师、朱然加入，解锁角色强化功能以及武器分解和贩卖。

暴虐煞星

推荐等级	Lv4	胜利条件	击破董卓
失败条件	民众全灭或孙权败退		
S级评价指标	时间12分16秒31、击破数786		
奖励武将	朱然、丁奉、井伊直政	独特武器	无
挑战目标	①以合体神术击破200个以上的敌人 ②于马超、直江兼续、关银屏皆未败退的情况下胜利 ③于百姓皆未败退的情况下胜利		

■攻略要点

地图西南侧的民众的体力下降较快（大概3分钟左右会降到50%），如果初期不抓紧时间有可能会导致挑战目标3失败，而董卓附近的民众由于有马超的增援所以不用太担心安危。本关要达成挑战目标1至少需要发动2次合体神术，尽量利用固有神术消灭较多的敌人来积攒合体神术量表吧。

■过关后马超、关银屏、直江兼续、刘备、上杉谦信、法正加入，解锁武器炼制功能。

第二章



武田救援战

推荐等级	Lv4	胜利条件	击破织田信长
失败条件	真田幸村、真田信之、武田信玄任一败退		
S级评价指标	时间12分05秒75、击破数733		
奖励武将	孙权、练师、井伊直虎	独特武器	刘备、马超
挑战目标	①以无双乱舞或无双奥义击破150个以上的敌人 ②于10分钟内击破今川义元和北条氏康 ③于5分钟内击破甲斐姬与风魔小太郎		

■攻略要点

在第一个混沌之源附近会出现甲斐姬和风魔小太郎，要顺利消灭敌人需要利用神术攻击尽快击破混沌之源，之后将两个敌将击破达成挑战目标 3。消灭北侧中央的敌人后，今川义元和北条氏康会向我方出击，击破达成挑战目标 2。之后用无双技刷够击破数后挑战织田信长，先干掉本阵附近的混沌之源再击破森兰丸，最后要留意织田信长会神格化，最好不要给其出手机会，使用神术攻击一口气将之击破。



■过关后真田幸村、女忍者、武田信玄、真田信之、贾诩加入，解锁阵地强化功能。

上杉救援战

推荐等级	Lv6	胜利条件	救援绫御前和上杉景胜
失败条件	孙权、绫御前、上杉景胜任一败退		
S级评价指标	时间11分41秒75、击破数1054		
奖励武将	上杉谦信、女忍者、丁奉	独特武器	真田幸村、孙权
挑战目标	①于10分钟内击破徐晃 ②真田幸村接近上杉景胜 ③在过关前没有让绫御前的体力降至30%以下		

■攻略要点

救援绫御前的时间总体而言比较宽裕，不过由于路途中有不少敌人挡路，所以也不能过于悠哉。本关 S 评价对击破数有一定要求，所以当地图西北敌将太史慈出现后不要急于将之击破（击破后就过关了），可以利用西南侧出现的织田军来刷击破数，达到 S 评价要求后再干掉太史慈。

■过关后绫御前、上杉景胜、太史慈、徐晃加入。

织田同盟军瓦解战

推荐等级	Lv6	胜利条件	击破董卓、今川义元、袁绍
失败条件	贾诩、朱然、井伊直政任一败退		
S级评价指标	时间11分06秒23、击破数2001		
奖励武将	本多忠胜、朱然、上杉谦信	独特武器	朱然、贾诩
挑战目标	①以神术击破400个以上的敌人 ②击破杂贺孙市 ③于7分钟内让朱然和井伊直政接近袁绍与今川义元		

■攻略要点

本关主要目标是在 7 分钟内分别让朱然和井伊直政接近袁绍和今川义元，途中需要分别击破敌将沮授和冈部元信，时间总体来说不算紧迫，可以沿路一边利用神术刷击破数一边前进。之后等中央门打开后迅速击破董卓和貂蝉，之后再击破杂贺孙市达成挑战目标 2 即可。

■过关后今川义元、袁绍、加西亚、杂贺孙市加入。

混沌的化身

推荐等级	Lv8	胜利条件	击破风魔小太郎
失败条件	武田信玄和袁绍任一败退		
S级评价指标	时间14分04秒80、击破数1347		
奖励武将	真田幸村、真田信之、贾诩	独特武器	徐晃、袁绍
挑战目标	①以无双乱舞或无双奥义击破250个以上的敌人 ②在过关前我方武将没有败退 ③于7分钟内击破妲己、平清盛、吕玲绮		

■攻略要点

本关 S 级评价要求击破数较高，不过地图上的敌方杂兵也非常多，多用无双技来清场即可，顺便可以完成挑战目标 1。无双槽不足时可以灵活利用合体神术来回复。初期击破妲己、平清盛、吕玲绮完成挑战目标 3 后，最北面会开门，之后击破出现的夏侯霸，随后干掉地图中央的风魔小太郎的分身，其本体会在我方本阵附近出现，迅速干掉后过关。

■过关后甲斐姬、早川殿、夏侯霸加入。

刘备救援战

推荐等级	Lv8	胜利条件	刘备到达脱出地点
失败条件	刘备败退		
S级评价指标	时间16分03秒83、击破数1263		
奖励武将	甲斐姬、早川殿、夏侯霸	独特武器	徐庶、关平
挑战目标	①以合体神术击破200个以上的敌人 ②在过关前法正和加西亚没有败退 ③击破织田信长		

■攻略要点

本关一路跟随刘备进军即可，边前进边清理敌兵，别忘了用合体神术击破 200 个敌人，可以使用固有神术来快速积累合体神术槽，途中王元姬会带着大量敌人出现，刷击破数攒经验还是很有效率的。织田信长会出现在地图西侧与张飞对峙，要达成挑战目标 3 的话别忘记途中抽时间跑过去将之击破。



■过关后张飞、关平、徐庶加入。

TIPS 本作的所有马匹均为打完固定关卡后入手，最强的两种马匹分别是赤兔和松风，前者为打通第五章“寻求死去的神”，后者为打通支线故事“南中王及其家族”后获得。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

相模的狮子

推荐等级	Lv8	胜利条件	击破北条氏康
失败条件	马超和法正任一败退		
S级评价指标	时间22分02秒85、击破数1505		
奖励武将	今川义元、甲斐姬、徐庶	独特武器	法正、练师

挑战目标
①在过关前我方武将没有败退
②在过关前没有让法正的体力降至70%以下
③于13分钟之内击破风魔小太郎

■攻略要点

本关地图很大，在出战角色的选择上推荐还是使用清怪效率更高，拥有神速攻击的战国系强力角色（如杂贺孙市）来进行。一路前进陆续击破敌将开门后，注意干掉左下角出现的工作兵，再击破附近的曹仁。地图中央的空地会出现6个风魔小太郎的分身，这里的战斗有一定难度，建议把分身引到一起后再用神术或者无双技一举消灭。之后可以去击破右下角的风魔小太郎本体完成挑战目标3，时间一般来讲是比较充裕的。最后一路向北进入城内，这里把守的敌将极多，不要急躁，步步推进即可，干掉最上层的北条氏康后过关。

■过关后北条氏康、风魔小太郎、曹仁、乐进加入，解锁支线故事“剑豪与杀手”。

凶恶的劲敌

推荐等级	Lv10	胜利条件	击破吕布和妲己
失败条件	井伊直虎、德川家康、稻姬任一败退		
S级评价指标	时间11分30秒23、击破数1083		
奖励武将	井伊直虎、徐晃、乐进	独特武器	朱然、井伊直虎

挑战目标
①在过关前没有让德川家康的体力降至50%以下
②于8分钟之内击破吕玲绮
③于15分钟内击破所有妖魔军武将

■攻略要点

首先一路前往东南据点击破吕玲绮，一路上都是杀敌将开门的一本道流程，没有太多好讲的，7分钟时间还是比较宽裕的，尽快救出稻姬后向西侧进发营救德川家康，靠近吕布后会触发井伊直虎神格化的剧情，之后会有神格化的教学，同时吕布也会神格化，和其战斗时要小心。击退吕布后继续清理剩下的妖魔军武将以完成挑战目标3，最后击破妲己过关。

■过关后德川家康、稻姬、服部半藏加入，井伊直虎解锁神格化能力。

独眼龙与鬼才

推荐等级	Lv10	胜利条件	击破伊达政宗与司马懿
失败条件	徐庶败退		
S级评价指标	时间14分02秒85、击破数1235		
奖励武将	真田信之、关平、武田信玄	独特武器	关羽、上杉景胜

挑战目标
①以无双乱舞或无双奥义击破150个以上的敌人
②以固有神术击破200个以上的敌人
③于10分钟之内击破11个敌方武将

■攻略要点



挑战目标1和2分别为要求用无双技和固有神术击破敌人，因此正好可以利用固有神术攒合体神术槽，之后释放合体神术回复无双槽的循环来轻松达成这一目标，流程方面没有太多注意点，小心在地图中央出现的张春华和邓艾的援兵即可。

■过关后伊达政宗、片仓小十郎、司马懿、张春华、邓艾、关羽、诸葛亮、月英加入，解锁武者修行功能。

江东的猛虎

推荐等级	Lv12	胜利条件	击破孙坚
失败条件	孙权和陆逊任一败退		
S级评价指标	时间13分27秒35、击破数1373		
奖励武将	绫御前、井伊直政、法正	独特武器	丁奉、太史慈

挑战目标
①以固有神术击破300个以上的敌人
②早川殿接近孙尚香
③在过关前我方武将没有败退

■攻略要点

战斗初期登场的孙坚为斗气状态，强度很高，尽量使用神术控制其行动后再予以击破。孙坚撤退后孙策会带领大队敌方援军出现，我方需要在4分钟的时间内全力迎击攻击中央本阵的敌军。可以趁此机会迅速利用固有神术来积累挑战目标1所需的击破数，途中击倒护送早川殿前往孙尚香处以完成挑战目标2。最后孙坚再度出现，击破后过关。



■过关后孙坚、孙策、孙尚香、周瑜、小乔、大乔加入。

手环防卫战

推荐等级	Lv12	胜利条件	击破明智光秀
失败条件	井伊直虎败退		
S级评价指标	时间13分27秒35、击破数984		
奖励武将	伊达政宗、小乔、邓艾	独特武器	司马懿、张春华

挑战目标
①击破浓姬与森兰丸
②以神术击破700个以上的敌人
③于井伊直虎接近前击破司马师、司马昭、王元姬

■攻略要点

本关要留意的是挑战目标3，不能让司马师、司马昭和王元姬三个敌将接近井伊直虎，由于司马昭和王元姬的位置距离较近，建议迅速击破司马师，之后快速赶回本阵将司马昭和王元姬击破，途中尽量不要被杂兵和其他敌将干扰。随后哪吒会在我方本阵出现，尽快将之击破，之后司马师、司马昭和王元姬再度出现，全部击破后干掉最后的明智光秀过关。

■过关后司马师、司马昭、王元姬加入。

追随女神的少年龙

推荐等级	Lv14	胜利条件	击破雅典娜和赵云
失败条件	刘备、真田幸村、珀尔修斯任一败退		
S级评价指标	时间7分48秒46、击破数553		
奖励武将	真田幸村、关羽、张飞	独特武器	关银屏、风魔小太郎

挑战目标
①在过关前关银屏没有败退
②击破张苞
③在击破800个以上的敌人后与雅典娜邂逅

■攻略要点

从北侧路线，由梯子爬上山崖进军的路线是最快接近雅典娜的路线，不过由于挑战目标有击破数要求以及必须打倒张苞，所以打倒雅典娜所在处的门前暂且不要急着进入，等完成挑战目标后再干掉吴兰开门。最后的战斗要同时面对雅典娜和赵云，有一定难度，建议提前积攒好神术槽和神力之晶等等。

■过关后鲍三娘加入，真田幸村解锁神格化能力。

决战·第六天魔王

推荐等级	Lv16	胜利条件	击破织田信长
失败条件	刘备、真田幸村、井伊直虎		
S级评价指标	时间18分32秒63、击破数1406		
奖励武将	鲍三娘、王元姬、司马师	独特武器	真田信之、加西亚
挑战目标	①以固有神术击破300个以上的敌人 ②在过关前没有让刘备的体力降至40%以下 ③在哪吒出现1分钟之内将之击破		

■攻略要点

首先击破初始地点附近的山内一丰，以降低刘备一侧的压力。之后在附近的混沌之源处会出现哪吒，以合体神术或固有神术迅速将其击破，挑战目标 3 中哪吒总共会出现 3 次，必须在其每次出现时都在 1 分钟内将之击破。



在跟随大部队继续前进，在城下町击破诸葛诞的援兵，之后在西北角击破郭淮后，不要急于进军，而是等待哪吒第二次出现，其位置是中间偏上，回头将之击破。

在地图右侧击败浓姬后敌军会使用火计，我方全员的体力会大幅度减少，之后哪吒第三次出现，使用无双或神术快速将其击败吧。从地图中央的隐藏道路脱出后前往地图最下方击败神格化的信长，注意用神术封住其行动即可。

■过关后织田信长、明智光秀、浓姬、森兰丸、柴田胜家、诸葛诞、郭淮、文鸯、女娲、哪吒、哪吒（人型）加入。

第三章

奥林波斯诸神

推荐等级	Lv18	胜利条件	击破阿瑞斯和雅典娜
失败条件	上杉谦信、绫御前、上杉景胜、直江兼续任一人败退		
S级评价指标	时间20分17秒26、击破数1606		
奖励武将	刘备、曹仁、马超	独特武器	上杉谦信、哪吒、哪吒（人形）
挑战目标	①以合体神术击破300个以上的敌人 ②在3分钟内救援上杉谦信和绫御前 ③在10分钟内击破所有丰臣军武将		

■攻略要点

首先抓紧时间救援上杉谦信和绫御前以完成挑战目标 2，绫御前附近有混沌之源，使用神术将周围敌人一扫而光即可。之后再将地图中央的于禁和庞德等敌人击破，救援上杉景胜和直江兼续后，阿瑞斯率领的宙斯军援军出现，此时胜利条件会变成到达脱出地点。从东侧道路迂回前进，到达地图右下方时，丰臣秀吉和石田三成开始向我方进军，而加藤清正和福岛正则也会在脱出地点阻拦我方，抓紧时间在 10 分钟内将丰臣军廊武将击破，之后从脱出地点离开过关。



新的众智者

推荐等级	Lv20	胜利条件	营救鲁肃、庞统、竹中半兵卫
失败条件	诸葛亮、鲁肃、庞统、竹中半兵卫任一人败退		
S级评价指标	时间16分11秒51、击破数1606		
奖励武将	关羽、周瑜、孙策	独特武器	诸葛亮、月英
挑战目标	①在过关前没有让诸葛亮的体力降至30%以下 ②在过关前我方武将没有败退 ③在8分钟内击破24名敌方武将		

■攻略要点

本关的挑战目标要求在 8 分钟内击破 24 名敌将，时间相当紧张，建议使用强力角色出战。基本攻略路线是



从地图右侧开始，顺时针一本道前进，途中挡路的敌将一一击破即可，不过敌方将领总数是超过 24 个的，即使不全部击破也可以完成挑战目标 3。另外就是注意东南方向出现的工作队长必须优先击破，否则无法继续前进，靠近脱出地点时李典、前田利家和大谷吉继会出现挡路，击破即可，还有空闲的话也可以把曹丕和阿瑞斯也顺便收拾掉。

■过关后庞统、鲁肃、竹中半兵卫、素盏鸣加入

操纵怪物的神仙

推荐等级	Lv22	胜利条件	击破普罗透斯
失败条件	左慈败退		
S级评价指标	时间16分47秒03、击破数984		
奖励武将	太史慈、上杉景胜、服部半藏	独特武器	柴田胜家、左慈、孙策
挑战目标	①以无双乱舞或无双奥义击破300个以上的敌人 ②在过关前我方武将没有败退 ③击破敌将操纵的所有怪物		

■攻略要点

流程上没有太多难点，沿路南下进攻即可，途中我方武将会操纵怪物协助作战。另外挑战目标 3 中总共需要击破 12 只怪物，首先击破西侧据点的 3 只幻灵，之后需要击破高台上的 3 只狮鹫兽。东侧据点有 2 只独眼兽和 2 只幻灵，必须先打倒怪物后才能击破附近的宙斯军武将（先打倒敌将的话幻灵会撤退，这样就无法完成挑战目标 3），在地图中部偏下还有 2 只独眼兽，同样要先打倒独眼兽后才能打倒附近的敌将。

■过关后左慈、典韦、周泰、长宗我部元亲加入，解锁支线故事“不屈的斗志”。



特别策划 | 独占强作 | 跨界特攻 | 成就奖杯堂 | DLC补完计划 | 蒸汽世代

TIPS 炼制武器时推荐的词缀能力：最优先级为天攻/天舞、斩、伸长；第二优先级为裂风、猛碎、神速、吸生、吸活；之后可以考虑的词缀是诱爆、再临、进击、天击或地击等。

本能寺防卫战

推荐等级：Lv26
胜利条件：击破丰臣秀吉与雅典娜
失败条件：德川家康、诸葛诞、织田信长任一败退
S级评价指标：时间17分05秒26、击破数1290
奖励武将：长宗我部元亲、稻姬、周泰
独特武器：诸葛诞、王元姬、浓姬
挑战目标：①15分钟内击破石田三成
②在马超败退前击破王异
③在丰臣秀吉出现前击破曹丕

■攻略要点

由于丰臣秀吉要在战斗开始10分钟后才会出现，因此玩家可以直接击破地图中央的曹丕轻松完成挑战目标3，之后在西北的屋子中击破甄姬和张郃，一面救援德川家康一面清理其他敌人。之后丰臣秀吉会和雅典娜作为敌方援军在地图左下角出现，将之击破后过关。不过在此之前还需要干掉石田三成和王异以完成挑战目标，尤其要注意王异的实力非常强，如果放置不管的话她很快就会把马超击破，需要玩家优先收拾。



■过关后黄盖、韩当、吕蒙加入，解锁支线故事“百万一心”。

天真的女王候补

推荐等级：Lv28
胜利条件：与卑弥呼接触
失败条件：加西亚和明智光秀任一败退
S级评价指标：时间13分37秒91、击破数1226
奖励武将：哪吒、浓姬、诸葛诞
独特武器：文鸯、司马师
挑战目标：①以神术击破700个以上的敌人
②在3分钟内接近卑弥呼的所在地
③在过关前没有让加西亚的体力降至70%以下

■攻略要点

3分钟的时间并不算太宽裕，一开始先跟随加西亚在各处迅速打听情报并击破妖魔军的敌将，不要浪费太多时间，最后在地图上方击破野槌后可以打开卑弥呼所在位置的门，达成挑战目标2。接下来再中央据点附近迎击阿国、石川五右卫门和妲己的敌军，避免妲己和卑弥呼会合，将妲己和卑弥呼分别击破后即可过关。

■过关后阿国、石川五右卫门加入，解锁支线故事“天下的众神偷”。

手环获得战

推荐等级：Lv28
胜利条件：击破安倍晴明
失败条件：武田信玄、司马昭、直江兼续、阿国任一败退
S级评价指标：时间17分05秒26、击破数1364
奖励武将：鲁肃、竹中半兵位、郭淮
独特武器：武田信玄、阿国、黑田官兵卫
挑战目标：①让武田信玄所有计策成功
②在过关前上杉谦信没有败退
③在7分钟内击破源义经

■攻略要点

首先击破进攻本阵的全部敌将，之后开始向敌方反击，要让武田信玄的计策全部成功的话，必须和其一同进军，先击破挡路的赫尔莫德，之后和作为伏兵的王元姬消灭敌方的追兵。之后继续干掉柳生宗矩带领的敌方伏兵，突入地图中央的敌军阵中并打倒源义经，整个过程需要在7分钟内完成，时间比较紧张，多用神术清理敌人以节省时间吧。敌方本阵开门后就没什么要注意的了，干掉总大将安倍晴明后过关。

刘禅救出战

推荐等级：Lv28
胜利条件：救出刘禅
失败条件：鲍三娘与女忍者任一败退
S级评价指标：时间22分39秒06、击破数1690
奖励武将：月英、早川殿、风魔小太郎
独特武器：鲍三娘、星彩
挑战目标：①以合体神术击破300个以上的敌人
②击破敌将操纵的所有怪物
③在9分钟内击破20名敌方武将

■攻略要点

城内地形较为复杂，要一次性同时完成挑战目标2和3需要玩家熟悉地形并优化流程的，从东北角开始进军，途中击破3只怪物，之后击破庞德和星彩后的对话剧情比较长，可能会浪费掉不少时间。接下来在通往大谷吉继所在处的沿路又有3只怪物（池田重安附近1只、野一色赖母附近2只），不要漏了。宁宁的援军出现后，优先击破福岛正则及前田利家，救援服部半藏，在通往西南角刘禅所在处的道路上有不少敌将以及4只狮鹫兽，全部击破解除刘禅所在处的封印后过关。

■过关后刘禅、星彩加入。



赵云释放战

推荐等级：Lv30
胜利条件：击破阿瑞斯
失败条件：关羽、关银屏、关平任一败退
S级评价指标：时间14分47秒03、击破数1162
奖励武将：关银屏、文鸯、庞统
独特武器：刘禅、赵云
挑战目标：①以固有神术击破400个以上的敌人
②击破全部敌将
③击破雅典娜

■攻略要点

一开始阿瑞斯军就会向我方本阵发动攻击，从南侧的张苞开始，由南向北将张苞、关索、关兴、关平逐一击破，缓解本阵的压力。之后要对付神格化的赵云这一强敌，还是和之前一样尽量用神术限制其行动，因为普通攻击很难对其造成硬直，这里关银屏也会解锁神格化能力。击破赵云后雅典娜和阿瑞斯的援军出现，并开始向珀尔修斯处进攻，玩家需要立刻赶回本阵，使用神术和无双快速清场比较安全。化解敌方攻势后，最后击破阿瑞斯过关。



■过关后赵云、关索、关兴、张苞加入，关银屏解锁神格化能力，解锁支线故事“亲子对决战”。

第四章

英雄救援战

推荐等级	Lv32	胜利条件	击破妲己
失败条件	赵云、关银屏、珀尔修斯任一败退		
S级评价指标	时间14分47秒03、击破数1056		
奖励武将	王元姬、织田信长、直江兼续	独特武器	藤堂高虎、浅井长政、阿市
挑战目标	①在5分钟内救援岛左近 ②以合体神术击破300个以上的敌人 ③在5分钟以内救援浅井长政		

■攻略要点

战斗开始后直接向南侧祭坛前进，迅速打倒吕玲绮便可救援岛左近，达成挑战目标1。接下来向中央据点前进救援被敌人围攻的浅井长政，陆续击破卑弥呼、孙悟空、贾充等敌将，5分钟内完成的话可达成挑战目标2，顺便还可以多用合体神术刷刷击破数。最后一路向北先后击破吕布和妲己，注意吕布会神格化，记得优先使用神术限制其行动，之后以斩属性武器等速度击杀。最后打倒妲己过关，附近的钟会可以无视。

■过关后浅井长政、阿市、岛左近、藤堂高虎加入。

手环持有者

推荐等级	Lv32	胜利条件	救援黄忠、魏延
失败条件	黄忠、魏延、姜维任一败退		
S级评价指标	时间14分12秒46、击破数1595		
奖励武将	关索、黄盖、刘禅	独特武器	韩当、鲁肃、黄忠
挑战目标	①以无双乱舞或无双奥义击破300个以上的敌人 ②5分钟内救援黄忠和魏延 ③在织田信长败退前击破石田三成		

■攻略要点

首先沿着南侧的道路前进，击破前田利家、福岛正则和宁宁，先后救援黄忠和魏延，达成挑战目标2，之后在地图中央会发生剧情，之后先不要北上，向东进发攻击石田三成。石田三成同样是会神格化的敌将，需要玩家小心应战，击破石田三成并用无双技刷够击破数。接下来救援黄忠、魏延成功后一路掩护他们前进，在到达西北侧的据点时雅典娜会出现，将之击破后过关。

■过关后黄忠、魏延、姜维加入。

珀尔修斯夺回战

推荐等级	Lv32	胜利条件	救援珀尔修斯
失败条件	我方武将任一人败退		
S级评价指标	时间21分41秒75、击破数2112		
奖励武将	司马昭、姜维、竹中半兵卫	独特武器	织田信长、孙悟空
挑战目标	①以神术击破700个以上的敌人 ②击破曹丕 ③10分钟以内接近所有的珀尔修斯（的可能位置）		

■攻略要点

首先前往地图中央，只要一和妲己遭遇，妲己和雅典娜就会撤退，接下来战场上会出现数个珀尔修斯的疑似所在处，玩家必须将对应的我方将领护送到目标地点才算是接近珀尔修斯。首先掩护赵云沿着最西侧的路线进军到达指定位置（会出现敌方援兵），之后陆续将真田幸村、井伊直虎、关银屏护送到北侧偏东、东侧和北侧偏西的位置，途中可以顺便用神术刷击破数以及击破曹丕以达成挑战目标1和2。最后发现珀尔修斯的位置在地图西北角的据点中，先击破贾充和黑田官兵卫开门，最后干掉孙悟空和雅典娜过关。

■过关后三藏法师加入。

仙姬救援战

推荐等级	Lv32	胜利条件	救援辉夜姬
失败条件	明智光秀和司马懿任一人败退		
S级评价指标	时间17分14秒86、击破数1901		
奖励武将	杂贺孙市、司马昭、柴田胜家	独特武器	姜维、森兰丸、明智光秀
挑战目标	①以无双乱舞或无双奥义击破300个以上的敌人 ②在过关前我方武将没有败退 ③10分钟以内救援辉夜姬		

■攻略要点

首先向西南侧的据点移动，平清盛会带着独眼兽出现，迅速将其击破。之后和甘宁、凌统战斗的独眼兽会被削弱，这样就比较容易打倒了。救援甘宁和凌统成功后，敌方的孙悟空依然会带着诸多分身出现，本体处于北侧的据点，击破后可以打开通往东北角的门。干掉妲己和卑弥呼后可以成功救援辉夜姬，要在10分钟内完成的话还是需要抓紧点时间的，随后敌方阿瑞斯的援军出现，只需救援明智光秀并击破阿瑞斯即可过关。

■过关后辉夜姬、甘宁、凌统、张辽加入。



阿斯嘉特的侵攻

推荐等级	Lv34	胜利条件	击破洛基
失败条件	真田幸村、关银屏、刘备任一人败退		
S级评价指标	时间18分25秒91、击破数1734		
奖励武将	真田信之、关兴、魏延	独特武器	绫御前、直江兼续
挑战目标	①以无双乱舞或无双奥义击破300个以上的敌人 ②在过关前我方武将没有败退 ③击破全部敌方武将		

■攻略要点

本关的难点在于必须在过关前击破敌方全部武将，除了洛基必然会撤退之外，总共需要击破34名敌将，战斗中可以随时查看完成率，大致顺序如下：首先在开始地点击破4人（栗山利安、臧霸、郝萌、高顺），之后在西北广场击破5人（后藤又兵卫、高柔、3个盗贼头领），回本阵击破3人（2个忍者队长及吕布），之后击破安倍晴明及其4个式神共5人，下来攻打洛基所在的位置，击破除了洛基之外的敌将共7人（曹性、宋宪、侯成、魏续、成廉、吕玲绮、陈宫），之后向西击破2人（贾充、黑田官兵卫，此时出现的忍者队长不计入敌将击破数中），在到达撤退地点之前击破4人（田续、胡质、钟会、钟骏），在撤退地点安倍晴明会带着妲己再次出现，击倒4人（安倍晴明、妲己、朱雀、青龙），总计34人达成，这里要注意先击倒安倍晴明的话，其式神会撤退导致挑战目标失败，因此需要优先击倒其式神。



TIPS 阵地强化项目的优先级为：①能够提升全体角色能力的项目；②以“友好增加·2”为目标的路线进行习得；③武者修行强化相关项目。

智将的用意

推荐等级	Lv34	胜利条件	击破石田三成和前田利家
失败条件	诸葛亮与岛左近任一人败退		
S级评价指标	时间11分59秒03、击破数1037		
奖励武将	韩当、德川家康、柴田胜家	独特武器	岛左近、石田三成
挑战目标	①以合体神术击破300个以上的敌人 ②5分钟以内击破前田利家 ③在过关前我方武将没有败退		

■攻略要点

迂回前往北侧据点，击破池田辉政和前田利家，前田利家会成为友军，5分钟时间比较宽裕，不是太难。之后丰臣军的援军会从东南广场开始向我方进攻，利用合体神术刷一刷击破数，之后先后击破加藤清正、福岛正则和大谷吉继后便可轻松过关。



■过关后大谷吉继、前田利家加入，解锁支线故事“南中王及其家族”。

被寄予之策

推荐等级	Lv34	胜利条件	击破曹丕和阿瑞斯
失败条件	岛左近和孙坚任一人败退		
S级评价指标	时间13分41秒75、击破数1646		
奖励武将	岛左近、孙尚香、周瑜	独特武器	大谷吉继、孙坚
挑战目标	①以神术击破800个以上的敌人 ②在过关前石田三成、大谷吉继、前田利家均未败退 ③击破宁宁、加藤清正、副岛正则		

■攻略要点

首先击破处于敌阵前锋位置的于禁和李典，之后需要在4分钟时间内抵挡丰臣军的猛攻，宁宁、加藤清正和福岛正则会先后突入到我方本阵中，逐一击破后可达成挑战目标3。这里要注意，时间一到丰臣军的武将均会成为我方友军，如果之前没有及时击破的话则无法达成挑战目标了。大谷吉继和前田利家也会在地图北面两侧出现，要完成挑战目标2的话最好尽快去救援。最后击破敌方总大将曹丕和阿瑞斯后过关。

■过关后丰臣秀吉、石田三成、宁宁、加藤清正、福岛正则加入，解锁支线故事“争先立首功”。



奥林波斯之王·宙斯

推荐等级	Lv38	胜利条件	接近宙斯
失败条件	丰臣秀吉败退		
S级评价指标	时间12分22秒06、击破数1217		
奖励武将	宁宁、前田利家、关兴	独特武器	凌统、加藤清正
挑战目标	①在3分钟以内击破王异 ②在8分钟以内击破阿瑞斯和雅典娜 ③在过关去我方武将没有败退		

■攻略要点

王异一开始就在我方附近，迅速将之击破以达成挑战目标1，并压制地图北面的几个宙斯预定将领地点，会有一波敌军向降临地点攻击，逐一击破即可。接下来在地图中央击破庞德，于禁等敌将，雅典娜、阿瑞斯、曹丕会出现，他们会向东侧的石田三成一行发动攻击，要完成挑战目标2的话需要立刻追上，以固有神术等强力技能将之一举击破。宙斯会在5分半钟左右登场，记得立刻去救援赵云和井伊直虎，否则他们会因为宙斯的攻击而败退，导致挑战目标3失败。

■过关后于禁、李典加入，解锁支线故事“聆听天声者”。

诸神夹攻

推荐等级	Lv36	胜利条件	击破阿瑞斯和洛基
失败条件	织田信长、德川家康、石田三成任一败退		
S级评价指标	时间13分08秒15、击破数1804		
奖励武将	李典、加藤清正、丰臣秀吉	独特武器	甘宁、德川家康
挑战目标	①在10分钟以内击破洛基 ②在过关前没有让于禁和甘宁败退 ③在过关前没有让吕玲绮侵入城内		

■攻略要点

开场后首先向北攻击阿瑞斯军，击破张郃以及据点内的曹丕，之后继续清理地图中央的阿瑞斯军武将，为了让于禁的计策成功需要将其护送到地图北面的据点前，如果事先已经清场的话就比较轻松了。使用无双技或者固有神术迅速击破吕布和阿瑞斯，之后西侧据点会出现吕玲绮，她会径直向城内进军，一定要在半途阻止她，达成挑战目标3。接下来继续护送甘宁来到西南侧的据点，打倒敌将钟会和洛基后，过关。



■过关后太公望、神农加入。

巨影

推荐等级	Lv36	胜利条件	击破妲己
失败条件	太公望和雅典娜任一败退		
S级评价指标	时间19分47秒51、击破数2141		
奖励武将	女娲、神农、三藏法师	独特武器	酒吞童子、庞统、关索
挑战目标	①以无双乱舞或者无双奥义击破300个以上的敌人 ②击破强化后的真·远吕智 ③在过关前没有让雅典娜的体力降低至50%以下		

■攻略要点

首先击破中央的妖魔军敌将，之后继续前进击破蛟和风狸，在洞窟深处击破妲己后真·远吕智出现，击破即可，注意此时真·远吕智尚未强化，因此击破他并不能完成挑战目标。之后尽快击破卑弥呼，救援雅典娜以确保雅典娜的体力没有被削减太多。最后返回中央击破强化后的真·远吕智，最后打倒平清盛即可。如果先击破平清盛的话，真·远吕智的强化状态会被解除，这样一来就无法完成挑战目标了，要注意。

■过关后解锁支线故事“手环夺回战”。

苍蓝霸业

推荐等级	Lv36	胜利条件	与曹操会合
失败条件	刘备、关羽、夏侯霸、曹操任一败退		
S级评价指标	时间15分57秒75、击破数1274		
奖励武将	典韦、袁绍、诸葛亮	独特武器	夏侯霸、卑弥呼、妲己
挑战目标	①击破陈宫 ②和曹操会合后在4分钟内击破牛鬼 ③3分钟内和曹操会合		

■攻略要点

开场向地图南侧的据点发动攻击，之后按着北→东的路线前进，先后救援夏侯渊、夏侯惇、荀彧、击破地图中央据点内的阿瑞斯和庞德后救出曹操，达成挑战目标3，3分钟时间不算宽裕，不要被路上的杂兵和敌将耽误了。之后马不停蹄地从东侧的通路迂回攻击曹操北侧的妖魔军，先后干掉妲己、卑弥呼、百百目鬼和牛鬼，达成挑战目标2。接下来返回南侧迎击吕玲绮和柳生宗矩，最后干掉吕布过关。不过过关前记得提前去左上角干掉陈宫以完成挑战目标1。



■过关后曹操、夏侯惇、夏侯渊、荀彧加入，解锁支线故事“英杰获得战”。

伶俐的下一代

推荐等级	Lv38	胜利条件	击破曹丕
失败条件	曹操败退		
S级评价指标	时间13分30秒23、击破数1092		
奖励武将	于禁、大谷吉继、张苞	独特武器	夏侯惇、曹操
挑战目标	①在2分钟以内击破蔡文姬 ②以神术击破700个以上的敌人 ③击破全部敌方武将		

■攻略要点

首先挑战目标1时间限制只有2分钟，需要玩家迅速通过北面的通路击破庞德打开通路，之后在城东北角击破蔡文姬，由于蔡文姬附近存在混沌之源，使用神术是比较有效率的方式。接下来在东侧消灭张郃等敌将后，进入城内，按西→南→西的行进顺序到达最西南侧，途中击破王异、甄姬等敌将，同时也要记得利用神术刷够击破数，最后在西南角击破曹丕后过关。



■过关后张郃、蔡文姬加入。

对诸神的挑战

推荐等级	Lv38	胜利条件	击破雅典娜和阿瑞斯
失败条件	马超、宁宁、女娲任一败退		
S级评价指标	时间11分47秒51、击破数1419		
奖励武将	夏侯渊、于禁、李典	独特武器	郭淮、庞德
挑战目标	①以合体神术击破300个以上的敌人 ②在过关前我方武将没有败退 ③在5分钟以内击破10个以上的怪物		

■攻略要点

初期配置就有8只怪物，按照顺序逐一击破即可，另外在西南的据点会有2只怪物增援，同时南面出现的敌方阿瑞斯和雅典娜的援军还会带来更多的怪物，总体来讲挑战目标3并不是很难完成，另外击破阿瑞斯和雅典娜分别会削弱敌方独眼兽和狮鹫兽的能力，可以利用。最后在地图东南位置先后击破庞德和王异过关。

■过关后庞德、王异加入，解锁支线故事“粮食夺回战”。

与宙斯的对决

推荐等级	Lv42	胜利条件	击破宙斯
失败条件	赵云、石田三成、井伊直虎任一败退		
S级评价指标	时间17分08秒15、击破数1747		
奖励武将	阿市、蔡文姬、王异	独特武器	小乔、大乔
挑战目标	①以神术击破800个以上的敌人 ②在过关前没有让小乔和大乔败退 ③在8分钟内解除结界		

■攻略要点

要解除结界，进入宙斯所在区域，必须护送4名神格化武将攻击地图上的四个斗技场并击破其中的守卫敌将，基本攻略路线是先护送石田三成至中央偏下方的斗技场，击破卡戎，之后护送井伊直虎来到中央偏右的斗技场，击破德摩斯。接下来是护送赵云前往地图东北角的斗技场，在通过东面的通路时记得干掉操纵怪物的敌将赫尔珀洛斯，否则有可能导致大乔、小乔受到怪物攻击而败退。在东北角斗技场击破雅典娜后，迅速从中央道路前往西侧的斗技场，协助曹丕打倒阿瑞斯，8分钟之内完成以上流程可以达成挑战目标3。之后就可以挑战宙斯了。与宙斯对决时阿瑞斯和雅典娜会再度出现，不要吝惜神术或者无双，迅速将三人击败吧。



■过关后曹丕、甄姬加入。

第五章

阿斯嘉特之王·奥丁

推荐等级	Lv42	胜利条件	女娲和雅典娜到达脱出地点
失败条件	丰臣秀吉、女娲、雅典娜任一败退		
S级评价指标	时间19分54秒15、击破数2156		
奖励武将	曹丕、甄姬、黄忠	独特武器	黄盖、前田利家、女娲
挑战目标	①在过关前没有让黄盖和典韦败退 ②击破真·远吕智 ③在过关前没有让丰臣秀吉的体力降至70%以下		

■攻略要点

本关形势较为凶险，首先在地图西侧消灭和我方武将交战的怪物，之后向东侧移动，阻止企图发动火计的钟会，同时他带领的赤焰幻灵也要全部消灭。下来就是护送女娲和雅典娜从东南和东北两个撤退点撤退，玩家可以在地图东侧先尽量清理一下敌人。敌方源义经和弁庆会在地图西侧作为援军出现，并与黄盖和典韦交战，要完成挑战目标1的话也要尽快赶回将2人击败。奥丁、洛基、阿瑞斯会在撤退点附近阻止女娲和雅典娜撤退，而真·远吕智也会在地图西侧出现向丰臣秀吉攻击，先击破真·远吕智确保丰臣秀吉安全，再向东击破奥丁等人，确保雅典娜、女娲、丰臣秀吉均顺利脱出后过关。

TIPS 武将强化项目的优先级为：①提升攻击动作模组的攻击段数的项目；②提升神术伤害的项目；③根据各武将类型进行提升，如力型的蓄力破防、速型的濒死提升移动速度、技型的强化影技等。

鬼神的追击

推荐等级	Lv40	胜利条件	击破吕布
失败条件	真田幸村、雅典娜、张辽任一败退		
S级评价指标	时间13分50秒40、击破数1461		
奖励武将	甘宁、吕蒙、凌统	独特武器	张辽、源义经、弁庆
挑战目标	①以合体神术击破300个以上的敌人 ②在5分钟以内奇袭吕布军本阵 ③在吕玲绮出现后1分钟内将之击破		

■攻略要点

跟随张辽按照顺时针的方向向吕布军本阵进攻，由于限制时间只有5分钟，因此途中尽量不要花太多时间和杂兵战斗。在吕布军本阵内使用合体神术和固有神术等强力招式快速击破孙悟空、平清盛等敌将，吕玲绮出现后需要在1分钟内迅速将之击破。在返回本阵附近还会出现陈宫、黑田官兵卫等的伏兵，要注意。最后在我方本阵下方和吕布、柳生宗矩、源义经战斗，活用神术的话难度不大，击破后过关。

■过关后解锁支线故事“宴席监督者”。

应守护的未来

推荐等级	Lv42	胜利条件	击破安倍晴明
失败条件	竹中半兵卫、司马昭、马超任一败退		
S级评价指标	时间14分01秒91、击破数2024		
奖励武将	荀彧、庞德、于禁	独特武器	司马昭、关兴、竹中半兵卫
挑战目标	①以无双乱舞或者无双奥义击破300个以上的敌人 ②在过关前我方武将没有败退 ③在过关前没有让竹中半兵卫的体力降至50%以下		

■攻略要点

本关中会有络绎不绝的奥丁军武将向我方本阵进攻，玩家所需要做的就是保护好我方每一名武将以完成挑战目标2，同时尤其要注意本阵北侧的竹中半兵卫，敌方增援的贾充和钟会一出现就会向其直扑过去，不要让其体力降至50%以下。坚持到南侧我方关兴和张苞的援军出现后，就可以向敌方本阵发动攻击了。



仙界防卫战

推荐等级	Lv42	胜利条件	击破平清盛和孙悟空
失败条件	独眼兽全灭或者三藏法师败退		
S级评价指标	时间16分05秒75、击破数1771		
奖励武将	女娲、素盏鸣、太公望	独特武器	魏延、三藏法师、孙尚香
挑战目标	①以神术击破900个以上的敌人 ②击破6个孙悟空 ③在过关前独眼兽没有败退		

■攻略要点

首先救援东南位置我方的独眼兽，基本上独眼兽部队只能坚持3分钟左右，稍有拖延就会败退，因此玩家需要抓紧时间。成功救援6只独眼兽后，继续向北前往辉夜姬所在位置，到达指定地点后平清盛会出现，同时东南方向孙悟空依然会带着大批分身出现攻击独眼兽，保护好独眼兽，优先将6个分身全部击破以完成挑战目标2，最后干掉平清盛和孙悟空后过关。

■过关后伏羲加入，解锁支线故事“逼近仙界的陷阱”。

战神・阿瑞斯

推荐等级	Lv44	胜利条件	曹丕、雅典娜、夏侯霸到达脱出地点
失败条件	曹丕、雅典娜、夏侯霸任一败退		
S级评价指标	时间11分50秒15、击破数1562		
奖励武将	夏侯惇、司马懿、伏羲	独特武器	曹丕、雅典娜、夏侯渊
挑战目标	①击破钟会 ②在过关前没有让甄姬和早川殿败退 ③在过关前没有让雅典娜体力降至70%以下		

■攻略要点

首先前去救援夏侯霸，在据点中尽量积攒神术槽，之后使用蓄力神术或者固有神术将甄姬和早川殿附近的敌将一举击破以防止二人败退。击破弁庆，源义经后开始护送雅典娜一行向撤退地点移动。途中柳生宗矩会出现伏击我方，击破后向南移动，此时会有大量敌兵出现，趁机刷一下击破数即可。南面据点钟会带着怪物一起出现，迅速击破后护送雅典娜到达阿瑞斯处，途中记得保护好雅典娜防止其体力降至70%以下。



■过关后雅典娜加入。

贪求力量的黑暗王

推荐等级	Lv44	胜利条件	击破奥丁
失败条件	曹丕、司马懿、司马昭、石田三成任一败退		
S级评价指标	时间13分50秒40、击破数1580		
奖励武将	赵云、藤堂高虎、加西亚	独特武器	今川义元、蔡文姬、安倍晴明
挑战目标	①以合体神术击破400个以上的敌人 ②击破全部的怪物 ③在5分钟以内击破贾充		

■攻略要点

首先击破所有进攻本阵的武将，打开通向贾充所在地的大门。开门后径直冲入城内，无视伏兵优先击破贾充，5分钟内击破贾充后可以达成挑战目标3。之后向北侧前进，进入敌方据点后，一面消灭东侧出现的怪物一面向西侧前进，在中央据点中盘踞着大量敌人，利用合体神术将之一网打尽即可。在西侧据点击破平清盛，将敌方武将全部击破后可以打开通向敌方本阵的大门。先打倒安倍晴明，之后等待敌方援军到达再逐一消灭。进入敌方本阵后先击破2只怪物以达成挑战目标2，最后打倒奥丁过关。

■过关后安倍晴明加入，解锁支线故事“内讧皆惩处”。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

绝对的破坏神

推荐等级	Lv46	胜利条件	击破真·远吕智
失败条件	织田信长、德川家康任一败退		
S级评价指标	时间19分54秒15、击破数1994		
奖励武将	孙尚香、丰臣秀吉、辉夜姬	独特武器	本多忠胜、真·远吕智、玉藻前
挑战目标	①击破陈宫和黑田官兵卫 ②在3分钟内接近真·远吕智 ③在过关前没有让稻姬的体力降至70%以下		

■攻略要点

首先向北击破牛鬼和百百目鬼，开门，随后立刻前往真·远吕智所在地，完成挑战目标 2，不过此时还无法对真·远吕智造成伤害，因此先去对付吕布和妲己的妖魔军为佳。先击破黑田官兵卫和成功以达成挑战目标 1。另外击破吕玲绮的话稻姬会向中央广场撤退，将中央广场的敌人都消灭后，可以确保稻姬的体力处于安全线以上。之后去西侧击破妲己，再干掉卑弥呼开门（击破妲己后卑弥呼会强化，要小心），击破平清盛后就可以对真·远吕智造成伤害了，干掉真·远吕智过关。

对神的抗争

推荐等级	Lv46	胜利条件	击破阿瑞斯
失败条件	织田信长败退		
S级评价指标	时间16分05秒75、击破数1998		
奖励武将	雅典娜、星彩、森兰丸	独特武器	阿瑞斯、张郃、九尾狐
挑战目标	①以合体神术击破400个以上的敌人 ②在过关前没有让织田信长的体力降至50%以下 ③击破全部的幻灵		

■攻略要点

首先击破城内的 3 个敌将后，会出现 3 只独眼兽破坏大门，此时会有大量敌兵位于正门一带，正好可以使用合体神术清理以积累击破数，打倒阿瑞斯后，战斗进入下一阶段。城内会出现大量幻灵及敌将。注意必须将 3 个术者击破后才能打倒幻灵，记得优先击破织田信长附近的敌人防止其体力降至 50% 以下。这三个术者分别在关银屏、真田幸村和张飞附近，击破三个术者后阿瑞斯再次出现，如果之前已经将幻灵全部击破后，打倒阿瑞斯过关即可。

■过关后阿瑞斯加入。



寻求死去的神

推荐等级	Lv46	胜利条件	击破洛基
失败条件	真田幸村、稻姬、伊达政宗、片仓小十郎任一败退		
S级评价指标	时间19分38秒86、击破数2728		
奖励武将	张辽、刘备、曹操	独特武器	吕布、陈宫、浑沌
挑战目标	①在5分钟内击破10个敌方武将 ②击破5次吕布 ③击破奥丁		

■攻略要点

开场后先在中央平原据点内击破周围的 10 个敌方武将以达成挑战目标 1，总体难度不大。占领据点后，西侧据点吕布出场（第一次），击破后吕布会在东南据点出现（第二次），将之击破并确保中央南侧据点。从南侧的道路前往西南侧，吕布出现（第三次），之后先击破西侧的敌将，再向中央南侧据点返回，吕布会在中央南侧据点出现（第四次），此时奥丁也会出现，将其击破的话可以达成挑战目标 3，不过奥丁实力很强，尽量用神术对付他吧。第五次吕布会在地图中央出现，同时吕玲绮也会在北侧通路出现，击破吕布达成挑战目标 2，之后打倒再次出现的奥丁进入敌军本阵，打倒总大将洛基后过关。

■过关后吕布、吕玲绮、陈宫加入，解锁支线故事“家族之情”。

火焰中的希望

推荐等级	Lv46	胜利条件	击破妲己和柳生宗矩
失败条件	城池陷落或者吕布、陈宫、司马昭任一败退		
S级评价指标	时间23分42秒70、击破数1760		
奖励武将	安倍晴明、石田三成、阿瑞斯	独特武器	牛鬼、百百目鬼、周四
挑战目标	①用神术击破900个以上的敌人 ②击破贾充 ③在过关前没有让3只以上的赤焰幻灵侵入城内		

■攻略要点

比较麻烦的一关，由于地图大半场景都处于着火的状态，玩家操作角色在其中体力会被削减，因此建议装备炼制了“吸生”能力的武器出战。挑战目标 3 要求最多只能有 3 只赤焰幻灵侵入城内，但是关卡一开始城内就已经有一只赤焰幻灵，其实最多只能再允许两只赤焰幻灵侵入，因此本关中优先确认位置并消灭敌人赤焰幻灵是首要任务，途中及时救援浅井长政、星彩和司马昭等人后（需要击破对应位置的敌将），他们会阻止赤焰幻灵的进军，消灭了地图上全部赤焰幻灵也不要放松，因为后面还会有两波新的赤焰幻灵增援，迅速赶过去击杀，另外已经进城的赤焰幻灵也不能不管，因为下一波增援出现后，已经进城的赤焰幻灵又会被判定一次进城，这样挑战目标肯定会失败。贾充会在最后一只独眼兽出现后，在东北据点出现，将之击破以完成挑战目标 2。最后在敌方本阵击破妲己后，柳生宗矩出现，将其击破后过关。



■过关后贾充、柳生宗矩、宙斯加入。

背叛之神

推荐等级	Lv48	胜利条件	击破洛基
失败条件	真田幸村和竹中半兵位任一败退		
S级评价指标	时间11分36秒00、击破数1558		
奖励武将	陈宫、吕玲绮、宙斯	独特武器	邓艾、贾充、柳生宗矩
挑战目标	①用合体神术击破400个以上的敌人 ②在过关前没有让钟会的体力降至70%以下 ③7分钟内击破孙悟空		

■攻略要点

首先向南侧街道前进，击破途中的伏兵后返回将妲己击破。在钟会成为友军后，迅速干掉卑弥呼沿着北侧通路前进救援钟会，注意不要让钟会的体力低于 70% 以完成挑战目标 2。完成救援后从中央向真田幸村所在位置进发并干掉孙悟空，如果之前有没有浪费太多时间的话，这时应该还在 7 分钟内，可以完成挑战目标 3。最后一面保护钟会一面击破平清盛便可过关。

■过关后钟会、黑田官兵卫加入。

TIPS 本作由于固有神术需要消耗无双量表而吸活的效果并不足以常时保证无双满值，影响了天舞这一属性的可操作稳定性，另外由于武器上吸生这一词缀的效果十分夸张，使得天攻也可以较为稳定地发动，各位玩家可以按照自己的需求和所用角色特性进行选择。

魔王·远吕智

推荐等级	Lv49	胜利条件	击破真·远吕智
失败条件	素盏鸣、伏羲任一败退		
S级评价指标	时间20分24秒95、击破数1468		
奖励武将	钟会、黑田官兵卫、柳生宗矩	独特武器	素盏鸣、应龙、伏羲
挑战目标	①在3分钟内击破5个敌方武将 ②在过关前我方武将没有败退 ③在8分钟内击破真·远吕智		

■攻略要点

挑战目标 3 时间非常紧，需要玩家在熟悉关卡流程的情况下尽量优化攻略路线。首先将第一个据点附近的敌将（源义经、弁庆等）全部击破后就能轻松完成挑战目标 1，之后东侧会出现妖魔军的援军，同时远吕智也会作为我方友军出现，和远吕智一起消灭掉增援的妖魔军，干掉妲己后和远吕智继续进军，我方会被东北据点中出现的 4 只狮鹫兽阻止，使用神术将之迅速击破。之后要面对孙悟空及一堆分身，如果之前在狮鹫兽出现的地方获得神力之晶的话可以考虑直接觉醒将之一举消灭，随后再干掉平清盛后便可到达真 · 远吕智所在的地方，此时限制时间应该不剩多少了，有斩属性武器或者强力固有神术的话全部用上尽快将之击破吧。打倒真 · 远吕智后，妲己、平清盛会再次出现，他们和远吕智会同时变成敌人，全部击倒后过关。

■过关后妲己、孙悟空、卑弥呼、平清盛、源义经、弁庆、百百目鬼、牛鬼、蛟加入。

毁灭的命运

推荐等级	Lv50	胜利条件	击破奥丁
失败条件	宙斯、赵云、真田幸村任一败退		
S级评价指标	时间21分06秒31、击破数1347		
奖励武将	织田信长、吕布、关银屏	独特武器	奥丁、洛基、远吕智
挑战目标	①击破洛基 ②在过关前没有让雅典娜和阿瑞斯败退 ③在4分钟内击破所有的幻灵		

■攻略要点

战斗开始后首先要击破 3 个幻灵以完成挑战目标 3，由于 4 分钟限制时间较为紧迫，因此必须装备赤兔马，按照北上击破第一只幻灵→往南击破第二只幻灵→前往东部据点中击破第三只幻灵的顺序完成。途中的据点均有封印堵路，必须将控制封印的敌将（奥兹、布拉基、曼尼）击败后才能突破。

击破全部幻灵后从东侧往北顺次清理杂兵和敌将，打倒北侧的敌将赫尔莫德。之后打倒北侧神殿附近控制封印的敌将后打开中央的门，接近奥丁所在位置后优先击破洛基以完成挑战目标 1，之后奥丁会复活洛基，可以无视之，全力击倒奥丁即可。

■过关后酒吞童子加入，解锁支线故事“异世界七大不可思议”。另外故事模式通关后解锁修罗难度以及独特武器的入手，玩家可以在各关卡信息处看到该关卡对应的可以获得独特武器的武将，同时奥丁和洛基也会加入队伍。



支线故事



剑豪与杀手

解锁条件	完成第二章“相模的狮子”		
目标等级	Lv11	胜利条件	击破董卓
失败条件	朱然和陆逊任一败退		
S级评价指标	时间12分28秒80、击破数1056		
奖励武将	真田幸村、直江兼续、马超	独特武器	宫本武藏、佐佐木小次郎
挑战目标	①以合体神术击破400个以上的敌人 ②在过关前陆逊的体力没有降至50%以下 ③击破全部敌方武将		

■攻略要点

一上来先击破宫本武藏和佐佐木小次郎，他们会成为我方友军共同御敌。之后逐一消灭来犯的董卓军武将即可，优先注意一下陆逊的血量。貂蝉会在地图右上方出现并以陆逊为目标冲过来，打倒貂蝉后正上方据点的门会打开，击破董卓后过关。

■过关后宫本武藏和佐佐木小次郎加入。

不屈的斗志

解锁条件	完成第三章“操纵怪物的神仙”		
目标等级	Lv26	胜利条件	击破妲己
失败条件	曹仁败退		
S级评价指标	时间15分39秒83、击破数1188		
奖励武将	井伊直政、上杉景胜、佐佐木小次郎	独特武器	岛津丰久、曹仁、周泰
挑战目标	①在过关前周泰没有败退 ②在过关前没有让岛津丰久的体力降至70%以下 ③在5分钟内击破吕布		

■攻略要点



首先消灭我方本阵附近的吕布军敌将，之后吕布会向我方发动攻击，迅速使用固有神术或无双技降至击败即可，接着再慢慢清理其他敌人。占领西北的据点后会出现妖魔军，需要迅速击破带队的牛鬼。之后敌方会出现大炮，影响我方对敌阵的突击，可以迅速靠近岛津丰久来使大炮停止。

■过关后岛津丰久加入。

百万一心

解锁条件 完成第三章“本能寺防卫战”

目标等级 Lv28　**胜利条件** 救援民众

失败条件 典韦、毛利元就、小早川隆景、民众任一败退

S级评价指标 时间14分47秒03、击破数1078

奖励武将 诸葛亮、贾诩、竹中半兵卫　**独特武器** 毛利元就、小早川隆景、典韦

挑战目标 ①以神术击破700个以上的敌人
②于4分钟内让小早川隆景的计策成功
③于7分钟内让毛利元就的计策成功

■攻略要点

首先在4分钟内击破拦路的敌人，到达民众所在据点后达成挑战目标2，之后在据点内迎击来袭的敌方大部队，由于敌人数量较多可以充分使用神术来刷击破数。随着小早川隆景从西侧街道一路往北，到达西北的据点并击破守卫的敌人。接着来到山崖上，从大斜坡一路向下对敌人发动袭击，在7分钟内完成这一流程的话即可让毛利元就的计策成功，达成挑战目标3，最后一边用神术刷满击破数一边将据点内的敌将各个击破，过关。

■过关后毛利元就、小早川隆景加入。

天下的众神偷

解锁条件 解锁条件：完成第三章“天真的女王候补”

目标等级 Lv31　**胜利条件** 发现设计图

失败条件 石川五右卫门、张飞、竹中半兵卫任一败走

S级评价指标 时间11分05秒26、击破数1226

奖励武将 阿国、明智光秀、小早川隆景　**独特武器** 石川五右卫门、张飞

挑战目标 ①以固有神术击破400个以上的敌人
②在9分钟内击破吴兰和雷铜
③在5分钟内击到达目标地点

■攻略要点

本关的挑战目标没有什么好说的，路线基本上是一本道，挑战目标3的5分钟是从击破关兴开始算起，这里除了需要玩家对城内地形充分熟悉之外，就是尽快击破路上出现的敌人了。途中被池田辉政发现的话他会派出传令队长，需要在其召唤出援军之前尽快将之击破。5分钟内到达西南角的目的地后挑战目标3完成，之后石川五右卫门会变成敌人，迅速将之击破，之后吴兰和雷铜会出现在城内，快速赶去二人所在位置并将之击破后，再逐步脱出并用固有神术刷满击破数。



亲子对决战

解锁条件 完成第三章“赵云解放战”

目标等级 Lv33　**胜利条件** 击破司马懿、张飞、本多忠胜

失败条件 我方武将任一败退

S级评价指标 时间18分14秒40、击破数1690

奖励武将 张春华、星彩、德川家康　**独特武器** 张苞、井伊直政、蛟

挑战目标 ①以无双乱舞或无双奥义击破司马懿、张飞、本多忠胜
②击破全部敌方武将
③于7分钟内击破井伊直虎

■攻略要点

本关要一次性拿齐3个挑战目标比较困难，挑战目标3只有7分钟的限制时间比较紧张，加之必须用无双技干掉司马懿、张飞、本多忠胜，建议玩家给操作武将装备一把炼制了“吸活+10”的武器以防止见到了目标却没有无双可用的尴尬。另外推荐大家从北侧进军，按照司马懿→张飞→本多忠胜的顺序来进攻，这样比较适合清理出现的伏兵，和司马懿等三人战斗时先将其体力削减至20%再用无双技攻击会比较保险（因为一发无双不一定能打死敌将）。打倒本多忠胜后井伊直虎出现，但这里要注意一旦打倒井伊直虎原本的其他大众脸武将就会撤退，因此想要一次拿全3个挑战目标的玩家还需要先收拾剩余敌将再击破井伊直虎，实在觉得困难的话就分两次解决吧。击破井伊直虎后大批妖魔军登场，慢慢清理即可。

南中王及其家族

解锁条件 完成第四章“智将的用意”

目标等级 Lv36　**胜利条件** 击破阿瑞斯

失败条件 孟获、祝融、前田庆次任一败退

S级评价指标 时间13分49秒43、击破数1142

奖励武将 伊达政宗、阿国、毛利元就　**独特武器** 孟获、祝融、前田庆次

挑战目标 ①救援仙石秀久
②在过关前没有让加西亚的体力降至90%以下
③在9分钟内破坏阿瑞斯军本阵大门

■攻略要点

关于挑战目标1各位玩家可能一开始会有些摸不着头脑，其实随着我方进军，仙石秀久在地图中央附近会被王异和杨阜的伏兵袭击，此时玩家及时救援他就可以完成挑战目标1。要完成挑战目标3的话，需要保护好我方的独眼兽，由于我方兵力众多，跟随加西亚一路进军，尽快清理敌人的话难度并不是太高，不过挑战目标2对于加西亚的体力限制较高，留心保护好她即可。

■过关后孟获、祝融、前田庆次加入。

争先立首功

解锁条件 完成第四章“被寄予之策”

目标等级 Lv36　**胜利条件** 救援马岱

失败条件 马岱败退

S级评价指标 时间13分14秒86、击破数951

奖励武将 石川五右卫门、前田庆次、宫本武藏　**独特武器** 马岱、乐进

挑战目标 ①以固有神术击破500个以上的敌人
②在过关前没有让马岱的体力降至50%以下
③以合体神术击破雅典娜

■攻略要点

首先击破中央通路的盗贼头领，之后从西侧通路北上救援马岱，如果消耗时间太多会导致马岱的体力低于50%而使挑战目标2失败，基本上保证在3分钟内到达目的地即可。救援马岱后雅典娜会带领宙斯军袭击我方本阵，返回本阵击破雅典娜即可过关。由于一发合体神术的威力不足以打死雅典娜，要完成挑战目标3的话，需要先攒满合体神术槽，用普通攻击把雅典娜的血量打到20%左右再使用合体神术攻击会比较保险。



■过关后马岱加入。

TIPS 通关后解锁的角色奥丁拥有本作最为BUG的普通神术——时间停止，对于动作游戏苦手的玩家不妨多练练奥丁，也可以轻松挑战修罗和混沌难度。

聆听天声者

解锁条件	完成第四章“奥林波斯之王·宙斯”		
目标等级	Lv41	胜利条件	击破百百目鬼
失败条件	李典、张角、张宝、张梁其中任一人败走		
S级评价指标	时间11分58秒06、击破数1248		
奖励武将	孙坚、女忍者、福岛正则	独特武器	张角、李典
挑战目标	①在天之奇迹发动后以神术击破350个以上的敌人 ②过关前没有让张角的体力降至60%以下 ③5分钟以内击破全部的（风魔小太郎的）分身		

■攻略要点

首先分别前往张角、张梁、张宝所在据点，将围攻他们的敌方武将消灭，之后风魔小太郎会作为敌人出现，在据点内会出现他的分身，迅速将所有分身击破即可，时间比较充裕不用紧张。之后继续击退一波妖魔军的增援后张角会发动天之奇迹，此时可以开始使用神术清理敌人了，攒够击破数完成挑战目标 1，最后打掉百百目鬼即可过关。只要之前救援及时，张角在发动天之奇迹后基本就不会掉血了，无需担心。

■过关后张角加入。

手环夺回战

解锁条件	完成第四章“巨影”		
目标等级	Lv38	胜利条件	发现手环
失败条件	关银屏败退		
S级评价指标	时间12分40秒31、击破数1901		
奖励武将	岛津丰久、直江兼续、马岱	独特武器	立花誾千代、立花宗茂、松永久秀
挑战目标	①以神术击破700个以上的敌人 ②在过关前没有让马超和法正败退 ③以合体神术击破任意一个孙悟空		

■攻略要点

首先移动到附近的民众（松永久秀）所在位置，得知手环的情报后向目标地点移动，进入据点内后会被敌将包围，迅速击破。之后在中央据点会遭遇立花宗茂和立花誾千代挡路，二人有一定强度，之前攒好神术的话迅速靠神术连发将之击败。最后孙悟空会率领大批妖魔军出现，可以选择在锚石附近进行战斗，快速进行神术充能并使用神术刷够击破数，本关要获得 S 评价所需的击破数不少，尽量多消灭一些敌人吧，最后对付拥有诸多分身的孙悟空时记得使用合体神术至少击破一个即可（记得先用普通攻击将其体力削减到 20% 左右再用合体神术）。

■过关后立花誾千代、立花宗茂、松永久秀加入，解锁支线故事“纯真小花之旅”。

纯真小花之旅

解锁条件	完成支线故事“手环夺回战”		
目标等级	Lv36	胜利条件	小乔到达目标地点
失败条件	小乔、伊达政宗、周瑜、片仓小十郎任一败退		
S级评价指标	时间10分33秒60、击破数1545		
奖励武将	石川五右卫门、前田庆次、宫本武藏	独特武器	周瑜、片仓小十郎、伊达政宗
挑战目标	①以合体神术击破200个以上的敌人 ②在过关前没有让小乔的体力降至50%以下 ③在过关前没有一次都没有让小乔发现过		

■攻略要点

本关最麻烦一点就是玩家操作的角色全程不能靠近小乔，否则就会让小乔发现，因此需要预先探路，掌握每一波敌人的出现位置并提前过去将之击破。移动的时候也要注意迂回绕路避开小乔的行动路线。战斗开始后首先过桥击破北面的盗贼头领，之后从中央向西南方向前进，击破据点处的盗贼。之后击破西北据点中的松永久秀，由于西北据点只有一个门，花费时间太多的话有可能被赶来的小乔堵门而导致被发现，要注意。之后中央西侧的据点中会出现董卓和貂蝉，提前就位等他们出现后迅速以合体神术击破，之后前往南侧击破出现的妖魔军援军后过关。

■过关后董卓、貂蝉加入，解锁支线故事“倾城的美女”（需完成主线故事第 5 章“阿斯嘉特之王・奥丁”）与“美丽的女神”（需完成主线故事第 5 章“毁灭的命运”）。

英杰获得战

解锁条件	完成第四章“苍蓝霸业”		
目标等级	Lv38	胜利条件	获得新的英杰
失败条件	获得新英杰失败以及荀彧和岛津义弘任一败退		
S级评价指标	时间11分36秒95、击破数1380		
奖励武将	曹操、立花誾千代、岛津丰久	独特武器	岛津义弘、郭嘉、荀彧
挑战目标	①以合体神术击破300个以上的敌人 ②在3分钟内击破6个敌方武将 ③过关前没有让岛津义弘的体力降至70%以下		

■攻略要点

本关需要严格按照荀彧的计策来进行攻略，一开始不要攻击埃翁，一旦将其打倒会导致失败。击破赫斯珀洛斯，使岛津的计策成功，计策成功再将埃翁及周围敌将击破，在 3 分钟内完成的话正好可以达成挑战目标 2。之后我方阿市会开始进军，此时向敌方本阵进攻即可，此阶段用合体神术刷一刷击破数（东南侧的据点中有不少敌兵，在等待战场对话的时间里也可以去刷一刷击破数），最后击破庞德带领的援军即可过关。

■过关后岛津义弘、郭嘉加入，解锁支线故事“宴席监督者”。



粮食夺回战

解锁条件	完成第四章“对诸神的挑战”		
目标等级	Lv41	胜利条件	击破全部敌方武将
失败条件	粮库守卫全灭或甲斐姬败退		
S级评价指标	时间18分28秒80、击破数1760		
奖励武将	辉夜姬、大谷吉继、祝融	独特武器	许褚、王异、甲斐姬
挑战目标	①以无双乱舞或无双奥义击破200个以上的敌人 ②在过关前没有让王异的体力降至50%以下 ③在过关前没有让所有粮库守卫败退		

■攻略要点

首先击破北门前的敌将，之后进入城内向西侧进军，迅速击破西北出现的传令兵。之后许褚会作为敌人向中央据点进军，将之击破后他会成为我方的友军，注意不要让甲斐姬的体力减至 50% 以下。之后将东侧和西侧据点中的敌人全部清理干净，至于路线是从北面还是南面玩家可以自行决定，不过要注意在我方攻略东西据点的同时北面又会出现妖魔军的援军，及时救援几个粮库守卫别让他们败退即可。

■过关后许褚加入，解锁支线故事“妖术解除战”（需完成主线故事第 5 章“阿斯嘉特之王・奥丁”）

妖术解除战

解锁条件 完成支线故事“粮食夺回战”

目标等级 Lv44　**胜利条件** 击破孙悟空

失败条件 孙悟空到达脱逃地点

S级评价指标 时间14分58秒55、击破数1279

奖励武将 貂蝉、张郃、北条氏康　**独特武器** 女忍者、服部半藏、董卓

挑战目标 ①以神术击破700个以上的敌人
②于4分钟内击破董卓
③于5分钟内击破所有被操纵的联合军武将

■攻略要点

本战一开始所有敌将都是被操纵的我方武将，需要全部击破，关卡开始30秒后敌人才会出现，也就是玩家实际限制时间只有4分30秒。时间比较紧，路线顺序是一路向下绕道进入城内，建议无视杂兵杀完一个敌将后立刻上马去下一个地点，目标之一的董卓也在路上，顺带击破即可。最后的今川义元很硬，最好留着神力之晶或者用固有神术对付他。之后敌方妖魔军出现，记得用神术清够敌兵，及时击破孙悟空即可。

逼近仙界的陷阱

解锁条件 完成第五章“仙界防卫战”

目标等级 Lv44　**胜利条件** 救援三藏法师

失败条件 我方武将任一人败走

S级评价指标 时间19分00秒46、击破数1690

奖励武将 哪吒、素盏鸣、左慈　**独特武器** 神农、辉夜姬、太公望

挑战目标 ①以神术击破700个以上的敌人
②击破全部敌方武将
③击破所有的怪物

■攻略要点

在初始地点先击破瓦利、戴林两个敌将，之后敌方会出现不少狮鹫兽，可以从本阵附近到三藏法师所在位置沿路清理过去，不过战斗时要注意狮鹫兽的冰弹，伤害不低。完成救援后继续前去救援洞窟内的辉夜姬，随后迅速南下救援神农，这里的敌人中有大量幻灵，需要利用固有神术速度击杀，救援完成后洛基会带领奥丁军本队出现，要注意洛基附近还有3只怪物，需要先将之击破后再干掉洛基。

家族之情

解锁条件 完成第五章“寻求死去的神”

目标等级 Lv47　**胜利条件** 救援孙坚和北条氏康

失败条件 孙坚和北条氏康任一败退

S级评价指标 时间11分54秒23、击破数1184

奖励武将 吕布、稻姬、岛津义弘　**独特武器** 早川殿、吕玲绮、北条氏康

挑战目标 ①以无双乱舞或无双奥义击破400个以上的敌人
②使齐射攻击成功
③击破全部的怪物



■攻略要点

首先击破进攻平原上据点的妖魔军，救援我方武将。之后击破中央据点内的敌将，利用狮鹫兽使炮击停止。接着接近牛鬼所在的中央西据点，吸引牛鬼来到中央据点中，触发齐射攻击完成挑战目标2，注意一定要成功将之引导到中央据点中，提前将之击破的话会导致任务失败。下来妲己会带着妖魔军援军出现，迅速向地图西侧移动，击破独眼兽、狮鹫兽和幻灵总共5只怪物，收完挑战目标3，最后就是用无双技刷够击破数，击破妲己过关。

倾城的美女

解锁条件 完成支线故事“纯真小花之旅”

目标等级 Lv44　**胜利条件** 击破贾充

失败条件 袁绍、小少将其中任一人败走

S级评价指标 时间13分12秒00、击破数1188

奖励武将 浅井长政、郭嘉、董卓　**独特武器** 小少将、貂蝉、甄姬

挑战目标 ①在过关前没有让小少将的体力降至60%以下
②以神术击破700个以上的敌人
③于4分钟内击破6个敌方武将

■攻略要点

首先确保中央西南侧的据点，之后向东进发，打倒幻灵救援小少将。为了达成挑战目标3需要尽快在4分钟内击破敌方前沿阵地的6个武将，建议骑赤兔马赶路，只击破武将别在杂兵上面浪费时间。占领中央的据点后，迎击来自东北侧的敌方援军，途中记得留意小少将的体力，同时顺便利用神术积攒击破数。让甄姬移动到北据点的东侧门后可以开门，消灭剩余的敌人即可。

■过关后小少将加入。

宴席监督者

解锁条件 完成支线故事“英杰获得战”

目标等级 Lv42　**胜利条件** 处罚所有参加宴会的武将

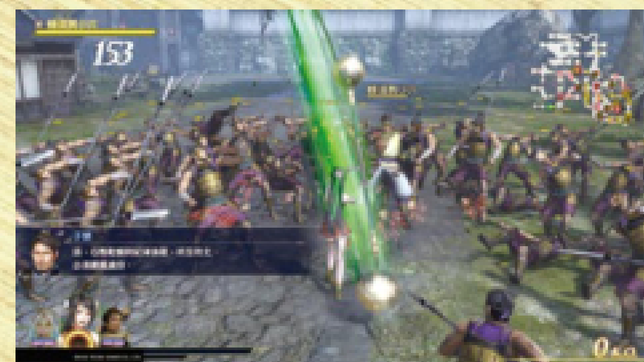
失败条件 于禁和稻姬任一人败走

S级评价指标 时间15分56秒15、击破数1320

奖励武将 星彩、宁宁、许褚　**独特武器** 于禁、稻姬

挑战目标 ①以合体神术击破300个以上的敌人
②击破所有参加宴会的武将
③5分钟以内阻止所有纷争

■攻略要点



发生纷争的地方一共有3处，分别是丰臣秀吉和郭嘉、张飞和福岛正则、甄姬和浓姬，如果玩家打算一路上把所有的敌将都击破的话，5分钟的时间会比较紧张，建议先无视路上的敌人，只击破三处纷争地的敌将即可。之后松永久秀和织田信长会带领敌方援军出现，此时可以清理剩余的敌将，并用合体神术攒击破数，由于敌兵数量很多，击破数应该是很好攒的，先击破松永久秀，之后再干掉信长过关。

内讧皆惩处

解锁条件 完成第五章“贪求力量的黑暗王”

目标等级 Lv46　**胜利条件** 击破石田三成和德川家康

失败条件 宁宁、张春华、吕蒙任一败退

S级评价指标 时间17分05秒26、击破数1637

奖励武将 片仓小十郎、小少将、立花宗茂　**独特武器** 宁宁、吕蒙、平清盛

挑战目标 ①在过关前没有让吕蒙的体力降至50%以下
②在4分钟内使全部大炮停止
③在5分钟内击破10个敌方武将

■攻略要点

这关要拿齐3个挑战目标颇有点难度，因为初始登场的敌方武将均为斗气状态，很硬，因此我方出战角色斩属性武器必备。需要停止的大炮一共东西两处，分别需要击破的对应敌将是司马师和岛左近，一面向大炮的位置移动一面尽量击破路上的敌将，南侧的甘宁和黄盖和吕蒙处于交战状态，因此清场过程中也需要留意吕蒙的体力。初期阶段把所有能击破的敌将均击破的情况下正好可以达成击破10个敌将的目标。之后西侧的曹丕军和东侧的刘备军会开始进军，在中央场地清理来犯的敌人即可。最后阶段大批妖魔军登场，到这里应该已经没有什么难度了，使用无双和神术等杀招将敌人一网打尽吧。

异世界七大不可思议

解锁条件	完成第五章“毁灭的命运”		
目标等级	Lv50	胜利条件	击破所有敌方武将
失败条件	丰臣秀吉、钟会其中任一人败走		
S级评价指标	时间16分30秒71、击破数1120		
奖励武将	百百目鬼、蛟、牛鬼	独特武器	福岛正则、长宗我部元亲
挑战目标	①以无双乱舞或无双奥义击破300个以上的敌人 ②解开七个不可思议的谜 ③避免让福岛正则的体力降至50%以下而胜利		

■攻略要点

基本流程上一路跟随鲍三娘前进即可，但要注意只要一旦触发了七大不可思议中的一个（即触发闹鬼事件），福岛正则的体力就会变成只有60%的状态，想要完成挑战目标3的玩家注意了，必须迅速击破目标武将解除不可思议后其体力才会恢复。只要顺次击败沿路的敌将就能解开全部七个不可思议，另外要注意：途中不要离福岛正则过远以防止其体力被削减后来不及救援（距离福岛正则过远的话他的体力是不会自动回复的）。敌人中的幻灵的法术攻击力非常高，尤其是最后阶段的4只幻灵需要在福岛正则接近它们之前速度击杀。最终BOSS是一只巨大幻灵加上诸多幻影武将，十分危险，建议使用觉醒无双或是强力固有神术等将之一举击破。

美丽的女神

解锁条件	完成第五章“毁灭的命运”及支线故事“纯真小花之旅”		
目标等级	Lv50	胜利条件	击破所有敌方武将
失败条件	丰臣秀吉、钟会其中任一人败走		
S级评价指标	时间14分24秒00、击破数1606		
奖励武将	贾充、妲己、源义经	独特武器	钟会、杂贺孙市、丰臣秀吉
挑战目标	①以固有神术击破300个以上的敌人 ②在过关前没有丰臣秀吉的体力降至50%以下 ③在5分钟内击破松永久秀		

■攻略要点

必须按照关卡流程击破一系列特定敌将后松永久秀才会出现，5分钟的时间是比较紧张的。首先击破附近的郭嘉，之后骑马前往西据点击破凌统，接下来向东来到中央据点击破，杂贺孙市，之后立刻向东北移动先后击破关索和鲍三娘，松永久秀会出现在最东北的据点中。这些敌人在刚出现时是友军状态，需要第一时间跑到其身边等待其变成敌对。达成挑战目标后战场上会先后出现一波董卓的援军和一波宁宁的援军，可以借此机会刷一刷固有神术的击破数，另外宁宁军出现后，注意先击破秀吉附近的加藤清正，再来攻击宁宁即可。



奖杯 / 成就

PS4版

奖杯总数	44	铜杯	28	银杯	12	金杯	3	白金	1

项目	内容
白金难度	3/10
白金所需时间	30～40小时
最少通关次数	2
在线奖杯	无
有无可能会错过的奖杯	无
有无奖杯BUG	无
特殊需求	无

Xone版

项目	内容
成就总点数	1000
全成就难度	3/10
全成就所需时间	30～40小时
最少通关次数	2
在线成就	无
有无可能会错过的成就	无
有无成就BUG	无
特殊需求	无

和《无双大蛇2 Ultimate》相比，本作的奖杯难度可以用“轻松愉快”来形容，对于以快速白金为目标的玩家来说，一周目建议无视所有支线故事，用简单难度随意通一遍主线以解锁修罗难度，之后挑选一名用的顺手的强力角色，用经验灌到100级并为其打造一把趁手武器，之后用他在修罗难度下再打一遍主线＋全部支线，同时完成全部关卡的S级评价和3个挑战目标，在两周目的攻略途中可以通过调整另外的出战角色来解锁阵地强化的项目。最后看看还有哪些奖杯没拿，诸如强化角色技能、友好度对话等，查漏补缺即可，“亚历山大大帝”和“兵贵神速”都可以选第一关轻松完成，“击灭之神术”、“击灭之必杀技”、“击灭之秘技”等奖杯可以选择有多个敌将聚集在一起的关卡来完成，比如第2章“相模的狮子”中有一处有6个风魔小太郎的分身，可以用来解锁此奖杯，最后打一遍任意混沌关卡拿到“贯穿浑沌者”应该基本上就能拿到白金了。

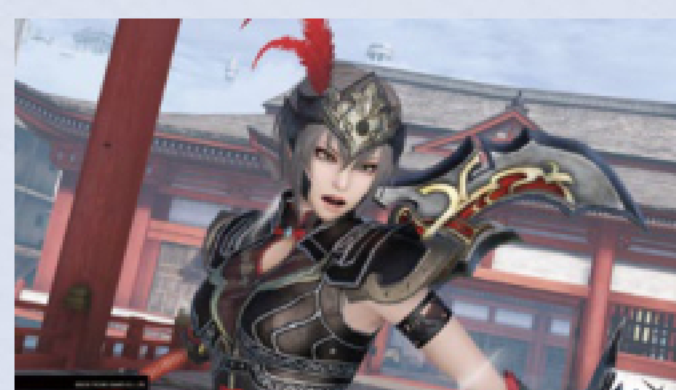
真正的无双 100点/白金
解锁条件 获得所有的奖杯
获得方法 参看下文。

起始 10点/铜杯
解锁条件 战斗过关
获得方法 剧情奖杯。

序章 10点/铜杯
解锁条件 第1章过关
获得方法 剧情奖杯。

混沌加深 100点/金杯
解锁条件 第2章过关
获得方法 剧情奖杯。

新敌人 10点/铜杯
解锁条件 第3章过关
获得方法 剧情奖杯。



三势鼎立之战 10点/铜杯
解锁条件 第4章过关
获得方法 剧情奖杯。

异世界之霸者 30点/银杯
解锁条件 故事模式过关
获得方法 剧情奖杯。

异闻之霸者 10点/铜杯
解锁条件 所有支线故事过关
获得方法 完成所有支线故事关卡即可，剧情奖杯，为了节省时间可以等主线通关解锁修罗难度后再打支线故事

神术相剋 10点/

解锁条件 瓦解敌人神术（模拟战除外）

获得方法 在敌人准备使用神术（身体发出红光）时使用神术攻击命中他（按R1+□发动普通神术是最快的），在第一章教学部分即可完成

神力之晶 10点/

解锁条件 施展觉醒或无双极意（模拟战除外）

神力缭乱 20点/

解锁条件 在1场战斗中施展3次以上的觉醒或无双极意（模拟战除外）。

获得方法 神力之晶数量无法累积，拿到之后尽快用掉即可。此外一场战斗出现的混沌之源数量有限，记得确保至少有3只是以300连段以上击破

合力神术 10点/

解锁条件 施展合体神术（模拟战除外）

神术缭乱 20点/

解锁条件 在2分钟之内施展2次以上的合体神术（模拟战除外）。

获得方法 合体神术发动之后可以立即回复2条无双量表，趁此机会立刻使用R1+○键的固有神术可以迅速积累合体神术量表，之后马上就能发动第二次了，不过此奖杯的文字叙述有点问题，实际上是需要玩家在2分钟内施展最少3次合体神术才能解锁。

无双强者 20点/

解锁条件 在1场战斗中击破2000人以上（模拟战除外）

修罗之巅峰 30点/

解锁条件 所有主线故事、支线故事的战斗以难易度“修罗”过关

获得方法 和“异闻之霸者”奖杯一样，为了节省时间可以等主线通关解锁修罗难度后再打支线故事。

连舞华跃 20点/

解锁条件 在达成1000连段以上的状态下击破武将（模拟战除外）

连舞缭乱 20点/

解锁条件 在达成2000连段以上的状态下击破武将（模拟战除外）

击灭之神术 20点/

解锁条件 以1次固有神术击破武将5人以上

击灭之必杀技 20点/

解锁条件 以1次无双乱舞或无双奥义击破武将5人以上

击灭之秘技 20点/

解锁条件 以1次觉醒或无双极意击破武将5人以上

获得方法 “击灭之神术”、“击灭之必杀技”、“击灭之秘技”这三个奖杯都可以选择第二章“相模的狮子”一关来完成，随着流程进行中央广场会出现6个风魔小太郎的分身，拉一起之后根据需求分别使用固有神术/无双奥义/觉醒击破以解锁奖杯。

结合攻击 30点/

解锁条件 将普通攻击、蓄力攻击、普通神术、蓄力神术都击中的状态下击破武将（模拟战除外）

立下战功 10点/

解锁条件 在任一战斗中获得评价S

战功彪炳 30点/

解锁条件 在30场以上的战斗中获得评价S

无双之表现 50点/

解锁条件 在所有主线故事、支线故事的战斗中获得评价S

获得方法 S级评价只和击破数及过关时间有关，且在不同难度下S级评价所需的击破数和过关时间均有不同，修罗难度的要求是最低的，因此可以在通关后和修罗难度全关卡过关的奖杯一起完成，玩家可以参考前文攻略中提供修罗难度下S评价指标来进行攻略。

神速之武技 20点/

解锁条件 在任一战斗开始后2分钟之内击破武将3人以上（模拟战除外）

兵贵神速 20点/

解锁条件 让任一战斗在4分钟之内过关

亚历山大大帝 20点/

解锁条件 在任一战斗中以无伤状态过关

获得方法 本奖杯和“兵贵神速”一样，都可以在通关并拥有比较强力的角色后，选难度最低的第一章“前进不可思议的世界”来完成，使用高等级的战国系武将的神速攻击以及神术、无双奥义等即可轻松达成无伤，正常来讲这关过关应该在3分钟左右就能无伤过关。

众挑战者 10点/

解锁条件 达成50个以上的挑战目标

百战强者 30点/

解锁条件 达成100个以上的挑战目标

大显身手 50点/

解锁条件 达成所有主线故事、支线故事的挑战目标

获得方法 关于所有关卡的挑战目标请参看前文流程攻略部分，绝大多数都很简单不过一部分挑战目标对于初见玩家来说还是有点坑，挑战目标没有难度要求，建议一周目随意攻略，二周目解锁修罗难度后在修罗难度下查漏补缺即可，一部分挑战目标如果在高难度下实在困难也可以切回低难度完成。

大胜利 30点/

解锁条件 在1场战斗中获得10000以上的经验值

沙场好帮手 30点/

解锁条件 任一武器的上手度达到最大

修行之成果 10点/

解锁条件 在武者修行中获得报酬

炼成之道 10点/

解锁条件 进行武器的炼成

贯穿浑沌者 10点/

解锁条件 任一浑沌化战斗过关

获得方法 推荐炼成一把吸生+10的武器进行攻略就可以无视浑沌难度关卡下的禁止回血的限制条件了，惟一要注意的就是敌将浑沌超高的伤害，为了降低容错性建议使用神术迅速击杀。

情谊之极致 30点/

解锁条件 任一角色的友好度达到最大

战历之极致 30点/

解锁条件 任一角色的等级达到最大

获得方法 等级最高为100级，用累积经验直接灌即可。

武技之始 10点/

解锁条件 解锁任一角色的技能

武技之极致 30点/

解锁条件 解锁任一角色的所有技能

获得方法 一般80多级就能解锁一个角色的全部技能。

阵地之发展 10点/

解锁条件 解锁任一阵地技能

阵地之完成 50点/

解锁条件 解锁所有阵地技能

获得方法 参看系统解说部分的阵地技能解锁即可，最后五个？标志的阵地技能必须在通关后才能看到。

众英杰之友谊 10点/

解锁条件 看过任一特别友好度的对话

获得方法 有可以发生对话的两个人的好感都满后就会触发，尽早开出武者修行·联合后让闲置武将去修行，很快就能刷满好感。

无双之大富翁 30点/

解锁条件 获得之贵石累计达到10000以上

无双之资产家 30点/

解锁条件 获得之稀有石累计达到10以上

シェンムー Shenmue™ I & II

2015 年的 E3，《莎木III》的突然公布震惊了游戏业界。虽然他的创作者——铃木裕先生已经离开了 SEGA，然而系列粉丝持之以恒的热情感动了这位如今已年过花甲的老人，而 SEGA 也将《莎木III》的制作权顺水推舟授予了他所在的制作公司。以众筹的方式，这位游戏大师终于可以为这款波澜壮阔的系列画上句号。喜出望外的是，SEGA 也审时度势在今年 8 月份发售了 PS4/XOne/Steam 版的《莎木 I & II》。就让我们伴随着我国二胡大师——贾鹏芳老师的演奏，重回 1987 年的横须贺和香港吧！

PS4 XOne

莎木 I & II		SEGA	
Shenmue I&II		动作冒险	中文版
2018 年 8 月 22 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 PS4/XOne：228 港币			

※Steam版同步发售

文 aimerinter 编 余烬 美编 NINA

对应版本：1.02

对应语言：繁体中文

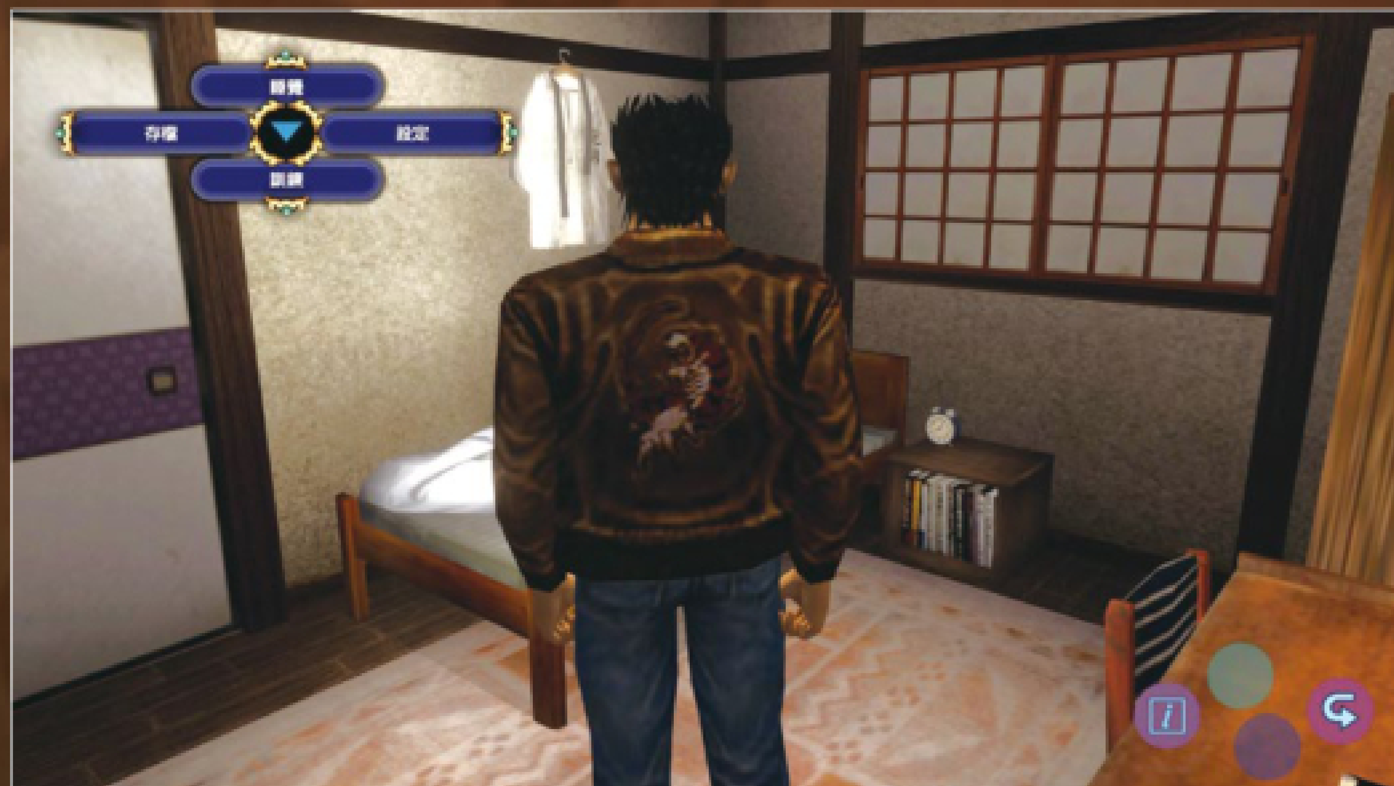


系统简介

游戏机制

①本作可以说是沙箱游戏的鼻祖，分为探索、战斗和 QTE 三大部分。推荐按顺序游玩 1 代和 2 代，这样在 2 代开始可以选择导入前作的存档，会获得很多好处。

②游戏中时间会自然流逝，且绝大多数时间无法跳过，闲暇时间可以去抽扭蛋或者随意调查。时间显示在右上角的腕表，日期则需要进入菜单确认。早上 8：30 以后是芭月凉的行动时间，晚上 23：30（个别剧情除外）若还没有睡觉会自动返回家里结束该日的活动。在凉的屋子里过了 20:00 后才可以睡觉，其它选项为存档（平时在菜单中可以即时存档和即时读档）、训练和设定。





③《莎木》的故事始于 1986 年 11 月 29 日，而在 12 月 3 日芭月凉从昏迷中醒来游戏才正式开始，之后玩家需要在 1987 年 4 月 15 日之前完成 1 代的全部剧情，否则的话将迎来 Bad Ending。

④横须贺的几大区域绝大多数时间可以随意前往，从芭月宅邸出门时还可以选择传送功能：庭院、山之濑、樱丘和沟板。港口在可以前往后必须到沟板坐公交车才能到达。沟板和港口的店铺有开店和闭店时间，到各个场所的门口即可以看到。

⑤菜单里没有地图，玩家只能通过樱丘、沟板和港口场景内的地图获悉自己的位置。有心的话可以截图保存，省着每次都要去调查。麻烦的是有些店铺在地图上没有标记，请根据攻略的描述自行寻找。





⑥金钱方面，游戏开始时芭月凉会有 9800 日元，每天早上出门时都会收到额外的 500 日元零用钱，在港口工作后根据每天的工作量会收到工资。金钱有以下用途：买猫粮、买扭蛋、买卷轴招式，玩街机。

⑦笔记本会记下凉调查到的重要信息，想要全部填满十分不易。

操作说明

PS4键位	XOne键位	自由探索	战斗
方向键	方向键	行走、菜单光标	移动
左摇杆	左摇杆	行走、缩放后观察	移动
右摇杆	右摇杆	视角调整	视角调整
□	X	笔记本	手技
×	A	确定、调查、对话、开门	足技
○	B	取消、返回	投技
△	Y	菜单	防御、躲避
L2	LT	奔跑	登录技
R2	RT	缩放（观察）	跑步

※下文以PS4版键位操作为主。

①本作中采用了“坦克操作”的操作方式，向后推动左摇杆（或↓方向键）可以让芭月凉 180°转身。按住 R2 后自动向前奔跑，左右推动左摇杆或按←和

→可以调整方向，类似于赛车游戏。

②右摇杆的视角调整仍然以芭月凉的背后为基准，无法360°全方位观察。

③游戏中很多情况都需要按住L2键进入第一人称视角，然后按×键进行精确调查。

④本作战斗的方式来自于SEGA经典格斗游戏《VR战士》，搓招很多，画面左下角是芭月凉的HP，受到攻击念珠会熄灭，有效攻击则会点亮自己熄灭的念珠，全部熄灭后战斗失败重新开始。

习得招式



游戏中按△进入菜单后，在“招式”里可以查看凉的出招表。除了默认已习得（未精通）的招式以外，本作还有8种招式可以通过NPC传授习得、9种招式通过阅读卷轴习得并精通（其中有个卷轴叫“旋风”，是虐敌人的好招式）。可以在任意招式按×键将其设定在登录技键位，战斗中可以简单使出。

传授之技

技名	习得方法
水月突	游戏前期到道场示范给阿福看时习得
冲捶	麻雀公园，山岸老爷爷传授
迷踪步	港口支线救下水木老爷爷后被传授
燕旋降	阿尔法贸易所前，贵章传授
影刀	港口休息室旁，水木传授
错击	港口休息室旁，水木传授
龙卷踢	港口的热狗摊，汤姆传授
燕旋摆柳	港口剧情，陈大人传授



卷轴之技

技名	卷轴位置	获得方式
裂晃闪	文化堂古董店	花费500日元购买
土蜘蛛	文化堂古董店	花费1000日元购买
旋风	文化堂古董店	花费1000日元购买
飞燕连刈	文化堂古董店	花费1000日元购买
虎身崩	文化堂古董店	花费2000日元购买
胧无双	文化堂古董店	花费3000日元购买
双刃	芭月家	从凉的屋子出来后左走，进入厕所对面的房间，打开拉门来到另一侧的过道，在左手边的篮子里获得
影狩	芭月家	从凉的屋子出来后右走，左手边最后一个屋子，卷轴在桌子上
铠通	芭月家	在地下室的架子上拾取



流程攻略

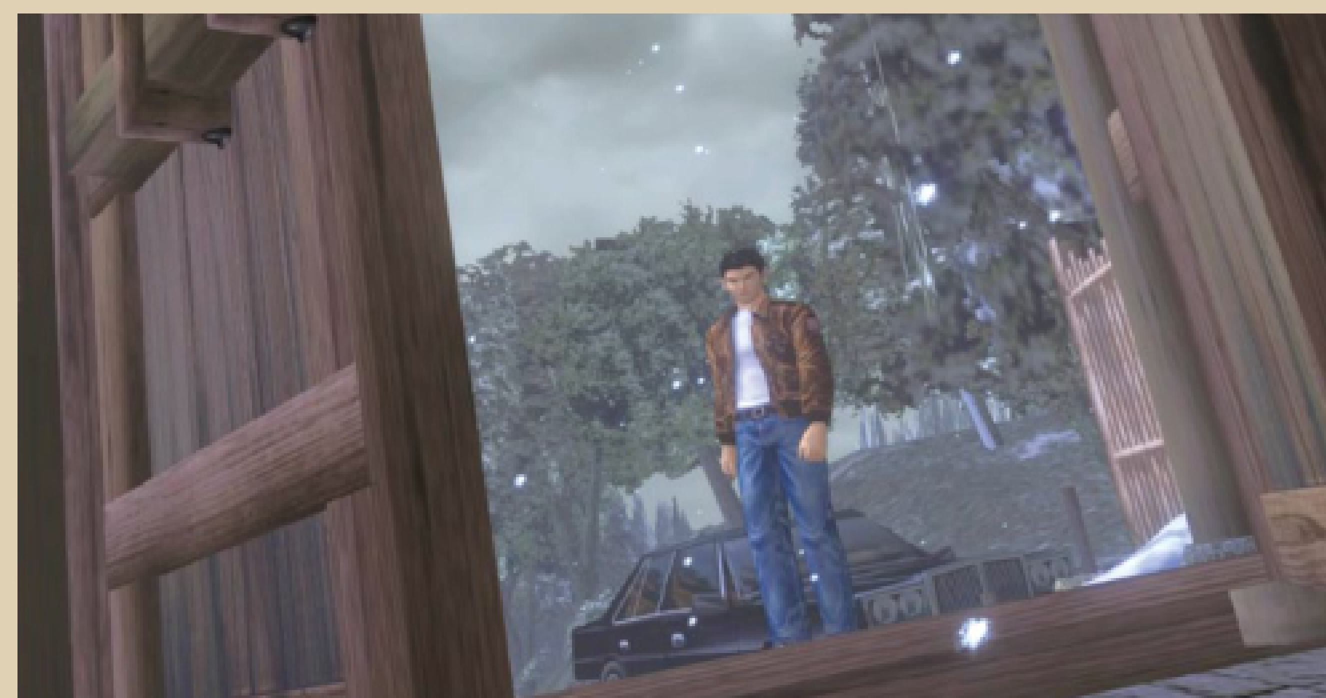
本攻略为快速主线剧情＋重点支线剧情（奖杯）的速攻，游戏中凉的一些行动会影响到其它事件（分支、剧情等），有耐心的玩家可以自由进行攻略。

噩梦生日

（剧情）1986年11月29日，初冬的横须贺天色阴沉，雪花在不断落下。在山之沟的上坡，一名年轻男性用尽全身力气奔跑着。突然，他停下了脚步，自家“芭月武馆”的牌匾已被折成两截，而旁边停着的高级黑色轿车则让芭月凉有了不好的预感：来者不善。进入四敞大开的大门，芭月凉看到管家——稻婆婆倒在了寂静的庭院里。并无大碍的她示意凉快去道场，因为他的父亲——芭月严正面临着危机。

来到道场门口，一声巨大的响声打破了那死一般的寂静，原来是家里的伙计——阿福被人打飞出了道场。而在道场中，一位穿着奢华中国龙袍的男子正与芭月严对峙着，二人都面露狰狞。想去帮父亲一把的凉却被门口的两位黑衣男子拦住，而穿着道服的父亲也喝令凉不要冲动。从两人的话语当中得知，龙袍男子想从芭月严的口中得知镜子在哪里，而拒不说出地点的芭月严在过了几招后就被对手轻易击败。眼见父亲已受重伤，怒发冲冠的凉立马冲了过去，然而龙袍男子只用一掌便将他打倒在地。

不想再拖沓的龙袍男子威胁芭月严如果还不说出镜子在哪里的话，就杀死他的儿子，这位威严又慈祥的父亲不得不说出了镜子的地点，在手下去找寻镜子的时候，龙袍男子问芭月严是否记得赵孙明，听到这个名字的芭月严缓慢地站了起来，却被他一招推掌直接打死。龙袍男子的手下将一个精雕细琢的绿色龙镜交给了这个名叫“蓝帝”的绝世高手。蓝帝拿到镜子后径直走出了道场，只留下芭月凉艰难的爬到自己已经奄奄一息的父亲身边。此时，横须贺的飘雪已经变成了倾盆大雨。今天，是芭月凉18岁的生日。4天后，稻婆婆收到了一封寄给芭月严的信，而在梦中不断重现那天惨剧的芭月凉也终于从昏睡中醒来。



蛛丝马迹

①自动获得笔记本和手表，出房间后和稻婆婆对话后获得 500 日元，以后每天早上都可以在玄关获得同样金额的零用钱。在鞋柜处使用电话，拨打号码“110”触发剧情。进入厨房，观察桌上的胡萝卜炖菜触发剧情。从玄关出门，左转沿着石板路前进至道场门口，靠近樱花树触发剧情。进入道场和阿福对话后再次进入道场，观察牌匾“八阴八阳”后触发剧情。从来时的路返回，从大门离开来到山之濑。

②顺着下坡一路前行，接近稻贺神社触发剧情，看到小女孩——惠在照顾着一只虚弱的小猫。选择食物的时候按←键获得“鱼干”，以后每天白天路过或者闲暇时可以过来神社照顾一下小猫，涉及到奖杯“小毛贼”。惠告知凉，樱之丘的山岸爷爷前几天被一辆黑色轿车撞伤，离开神社继续前行将会来到樱之丘。

③在第一个 T 字路口右转可以看到前面的阿部商店，以后路过或闲暇时间可以在门口的两个扭蛋机抽扭蛋。在商店前会触发支线剧情，接下来需要帮她找到山本家，详见奖杯“童子军”的说明。在樱之丘东南角的院子里找到山岸老爷爷，同他对话了解到他被撞的经过。下一站——沟板，在这个商店街我们可以找到进一步的线索。樱之丘有两条道路通往沟板，先从就近的东南通路走。

④来到沟板后顺着道路下楼，在 T 字路口右侧是 YOU 街机店，这里可以游玩“Hang-On”和“太空哈利”，门口有两个扭蛋机。从 T 字路口左侧前行，在路边可以看到沟板的地图，前往北侧道路。在北侧的 T 字路口可以看到一家汉堡店，与老板对话得知凉的青梅竹马——原崎望应该知道黑色轿车的信息。在会田花店找到原崎望，她告诉凉在街上卖热狗的汤姆与蓝帝手下有过冲突。街上有个在热狗摊旁边扭来扭去的就是汤姆，汤姆回忆了一下遇到黑色轿车时发生的情况后告诉凉“要是找中国人的话还是去问其它中国人吧”。





⑤沟板有很多家中国人开的店，我们先从热狗摊对面的世界旅行社找起，旅行社的人推荐凉去“味一中华料理”打听情报。出门往右走会碰到本作的第一个 QTE 事件（← × ○），来到“味一中华料理”老板会告知凉去找三刀门成员（在日中国人比较熟悉的行业：拿菜刀的厨师、拿剃刀的理发师以及拿剪刀的裁缝），接下来凉可以去“福满轩”、“玛莉裁缝店”、“前田理容院”分别与店主对话，然后去“刘氏发廊”，最后去西北侧的麻雀公园找到刘理发师的父亲，他终于给出了重要的线索：蓝帝应该是中国黑帮组织的成员，在港口有秘密基地，水手们应该更了解他的情况。晚上来到沟板东北侧从楼梯下去来到心跳酒吧，两次 QTE 战斗（○ ×）（○ × ○ ×）后套出信息：找到一个身上有纹身的叫查理的人！

拨云见日



①开始找寻查理！在沟板北侧通路看到想要喝饮料却没钱的王高基，给他买饮料可获得奖杯“白吃白喝”。从热腾腾便当店的大妈打听到要找身上有刺青的人可以去永井实业。永井实业位于望月公寓的西南方，下午 1 点以后才能进入。上楼后进门问一个脖子上挂着毛巾的人可以知道查理最近曾经在深田军事用品店买东西。晚上 7 点以后到达目的地后打听一番没什么消息，然而在 YOU 街机店门口芭月凉被一个似曾相识的外国人拦住，原来是那天在心跳酒吧被凉打败的水手。来到停车场后解决所有敌人后，问出查理会在纹身店出现。

②次日下午 2 点后来到冈山高地 2 楼的纹身店，终于找到了查理，QTE（← ×）将其制服，查理答应凉第二天安排他和中国黑帮见面。之后可以找阿福练功，涉及到奖杯“熟能生巧”。稻婆婆会交给凉一封神秘的中文信件。在樱丘碰到查理，击败他救下小男孩高文。在沟板的小峰面包店再次遇见高文，他提到在罗西亚陶瓷店的奶奶看得懂中文。夏秀玉奶奶观察了一下发现信的内容需要通过镜子的镜像才能阅读，上面提到有人将会去抢夺镜子，紧急时刻请向陈大人求救，落款是“朱元达”。信的背面则写着类似暗号的诗句“天之父、九条龙、地之母、我的友”，同时解读出了电话号码 0468-61-564。



③在沟板西南角的平田商店拨打上面这个号码，接通之后对暗号，话筒另一侧的神秘人会让芭月凉前往“8 号仓库”。查阅旁边的电话簿得知刚才拨打的号码来自港口，询问平田商店的老奶奶她会告诉凉可以乘坐公共汽车前往港口。继续往西南走右拐就可以看到公车站，上面有时刻表，等一会儿公车就来了，在港口等待凉的又会是什么故事呢？

神秘风镜

①下公车后进入港口，剧情 QTE（← × ○）。顺着路找到 8 号仓库，想要进入却被门口的两个保安拦住。绕到仓库后面，推箱子后爬上，从开着的通风

窗进入。顺着过道走到尽头偷听到对话，原来这港口还有个旧 8 号仓库。在便当摊往东走到 14 号仓库时会看到一个老爷爷被赶了出来，他希望凉帮他买罐咖啡，在附近的自动贩卖机就可以买到。和便当摊的小姐姐对话知道了旧仓库的方向，可惜被保安拦住。回到便当摊时发生剧情，替小姐姐教训一下她的妹妹，在 17 号仓库附近 QTE（← × ←）收拾两个太妹。解决完姐妹纠纷，凉可以帮便当摊送外卖，到了旧仓库区保安亭听到晚上 8 点 ~9 点会换班，那时就是潜入的最好时机！



②开始前最好存个档，晚上 7 点后就可以潜入旧仓库区了（QTE：→）。这里要躲过巡逻的保安们，从位于旧仓库区的东南角出发前往西北角的旧 8 号仓库，假如没存档，失败就只能隔日再来了，好在会自动跳到隔日晚上。进入旧 8 号仓库后调查架子上的盘子后发生剧情，遇见了贵章和陈大人，得知凉家里应该还有一枚凤凰镜。对话结束后自动跳到第二天早晨，和稻婆婆还有阿福对话后前往沟板的文化堂古董店获得剑柄，然后在番茄超市买一个灯泡。返回时在樱丘同贵章对战，结束后两人的对话被一个诡异的光头偷听到了。回到家里后同稻婆婆对话，然后在父亲的卧室桌子中找到钥匙，在鞋柜里找到手电筒。来到道场用钥匙打开摆在地上的木匣，获得日本刀。摘下左边的画卷，将剑柄安上，摘下右边的画卷，使用日本刀打开机关出现暗道。进入地下室后使用手电筒，到达屋子后安上灯泡，打开开关后可以照亮房间。这里可以仔细调查一下，藏了不少芭月家的历史。缩放调查墙角的拉拽痕迹后拉动书架，露出一块颜色不太一样的墙壁，在这个房间的门口取得斧子砸烂这块墙壁，墙壁中藏着的宝盒里找到了凤凰镜。

③在去港口见陈大人前，切记完成奖杯“价值几何？”。打电话（号码 0468-61-564）再次约见陈大人，来到港口的旧 8 号仓库。剧情中出现 QTE（←），夺回凤凰镜。陈大人透露这是一个叫“疯狂天使”的神秘组织在暗中捣乱，并告诉凉假如想追寻蚩尤门和蓝帝的踪迹，最好前往香港。





打工奇遇

①虽然知道了下一个目的地，不过身为高中生的凉的存款有些捉襟见肘。在推进剧情前记得完成奖杯“小猫贼”。和阿福谈完话，先去沟板的世界旅行社，高昂的机票价格让凉有些绝望。回家管阿福借钱，他的小猪储蓄罐里的零钱依然不够，遂推荐凉去找原崎望。虽然很不舍，望告诉凉坐船也是个选择。不远处的亚洲旅行社外面就张贴着去香港的海报，进去后被要求付款，完事后女营业员让凉 4 个小时后取票。回来后却发现被骗了，留下的这名工作人员说明天早上会给凉打电话解决船票的事情。



②早上接到电话让凉中午前去 YOU 街机中心取票，10 点以后到了那里遭到猥琐光头的埋伏，而且船票还被他吃了……战斗无论胜利或者失败，返回亚洲旅行社都会发生 QTE 追逐战（← → ← → ← → ×，← ← → ← → ×）。船票是没戏了，凉接下来要去港口打工赚更多的钱才行。

③在港口找工作问了一圈无果后，在 12 号仓库附近碰到飞机头——五郎，他承诺会给凉找一份工作。第二天中午 12 点，准时来到 1 号仓库的凉果然被介绍了工作：下午 2 点以前去阿尔法贸易公司报道。之后凉每天的工作就是：开叉车将指定数量的木箱运到指定地点，闲暇时间就在港口和路人问各种情报。下午 5 点下班后别着急回家，晚上 7 点后在阿尔法贸易所附近会出现混混追之前凉救助过的老爷爷的剧情，完成摩托车追逐战 QTE（× ↓ ← →）。



④隔日早晨自动来到港口，开始每日必须游玩一次的叉车竞速（取得第一名可获得奖杯“马克的最爱”）。工作方面，每天上下午需要运送的路线是不一样的，按照地图的路线运送即可，时间绝对充裕：第一天中午会有“疯狂天使”的人来找爆炸头马克的麻烦，轻松击败他们。下午（15:00~16:00）送箱子时，会有几个混混会过来收保护费，当然是胖揍之。第二天下午在 3 号仓库附近（15:30~16:30）又有人找麻烦，击败全员后得知“疯狂天使”的人经常在 17 号仓库附近鬼混。下班后来到 17 号仓库和马克一起击败敌人，可以了解他的过去。第三天中午，原崎望来到港口找凉，收好两人的照片吧！晚上 7 点后在港口自助餐厅前会发生 QTE 事件（→ ← × ← ← × → → → ← ← →），进入战斗后击败阴魂不散的查理。第



四天下午（14:30~15:30）运送货物过程中发生QTE事件（○×○××○←↓×），这一天工作结束后，马克会告诉凉关于“龙札”的情报。注意！！之后若继续发展剧情将一直进行到游戏末尾，无法再进行打工及其它自由探索。第五天下午（15:30~16:30）发生QTE事件（←○○←×←←←→→→），下班后在旧8号仓库和陈大人谈话得知“疯狂天使”的头目名叫泰瑞。



漂洋过海

①当晚11点45分，凉接到电话得知原崎望被无耻的“疯狂天使”绑架了！到樱丘的伊藤家借他的摩托车，在2分钟之内赶到港口，失败了也可以重来。到港口战斗击败一群杂兵后，泰瑞和左膀右臂们出现，他们以“凉与贵章决斗”这一条件释放了原崎望。第二天到达港口后遇到汤姆，他让凉之后有时间去找他。在贸易所，凉发现自己被解雇了。中午去热狗摊，汤姆告诉凉他要回美国了，临别之际他要教凉一招，务必答应（涉及到奖杯“热狗招式”）。与贵章的战斗胜负无所谓，结束出现QTE（→）。

②进入70人战斗后，敌人会源源不断地出现，与贵章并肩作战吧！胜利后出现QTE（×）。泰瑞只得供出信息：蓝帝已离开日本前往香港。事不宜迟，虽然海平线已经看得到日出，凉决定回家休息一下就动身。





③临别前，陈大人告诉凉到香港找桃李少老师，他应该知道信里提到的朱元达的消息。阴魂不散的秃头再次出现并重伤贵章，怒不可遏的凉将满腔怒火发泄到这个卑鄙小人身上，此战是一难点，多利用“旋风”攻击他的下盘。最后以一串QTE（↓××○）将他打入海里。踏上开往香港的玄风丸号轮船，凉回首告别故乡。然而在香港这片神秘的土地上，等待着他的又将是怎样的命运？

成就/奖杯攻略

XOne版

成就总数	1000点/28个
全成就难度	4/10
全成就所需时间	15~20小时
在线成就	无
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	有
成就BUG	有

PS4版

奖杯总数	29	铜杯	6	银杯	18	金杯	4	白金	1

全奖杯难度	4/10
全奖杯所需时间	15~20小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1次
有无会错过的奖杯	有
奖杯BUG	有
特殊需求	无

摆满陈列柜
解锁条件 赢得所有奖杯。干得漂亮！

大海捞针 40点/
解锁条件 在沟板的纹身铺找到查理

镜子，镜子 50点/
解锁条件 在沟板翻译好朱元达的信

更近一步 50点/
解锁条件 到达新横须贺港

非法侵入 50点/
解锁条件 进入8号仓库并与陈大人见面

摸黑寻觅 50点/
解锁条件 在芭月家的地下室找到凤镜

有偿工作 50点/
解锁条件 在港口获得一份工作

堕落天使 50点/
解锁条件 在疯狂天使手下解救出望

关节疼痛 50点/
解锁条件 打赢70人战斗模式

给我躺下！ 50点/
解锁条件 在港口打败蔡

下一站香港 50点/
解锁条件 完成游戏

反应得体 30点/
解锁条件 在游戏开始时拨打报警电话
获得方法 可能错过的成就/奖杯，需要在推进剧情前完成。可以操作芭月凉后在自宅门口鞋柜上面可以找到一部电话，拨打“110”。

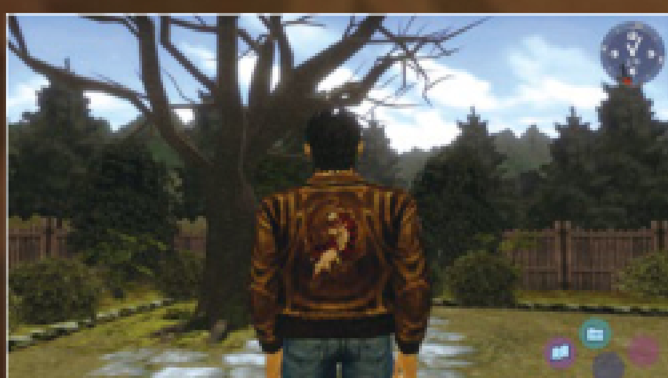


特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

无忧无虑的时光 30点

解锁条件 在院子里获得回忆

获得方法 可能错过的成就/奖杯，发生时间：8:30~23:30。可以操作芭月凉后出门来到院子，左转沿着路走到道场前，在樱花树前可触发该剧情。



美味佳肴 30点

解锁条件 在厨房里获得回忆

获得方法 可能错过的成就/奖杯，发生时间：8:30~13:00。可以操作芭月凉后沿着屋内走廊前进，右手边可以看到厨房。观察饭桌上的早餐可以触发该剧情。



珍惜朋友 30点

解锁条件 在道场里获得回忆

获得方法 可能错过的成就/奖杯，发生时间：8:30~23:30。可以操作芭月凉后出门来到院子，左转沿着路进入道场，观察墙上挂着的"八阴八阳"的牌匾后可以触发该剧情。



熟能生巧 30点

解锁条件 在道场中与阿福练习武术

获得方法 可能错过的成就/奖杯，最后的获得时机在凉被告知可以去港口打工前。在遇见查理后的当天或第二天早上，芭月凉来到道场可以和阿福过招。在之后的一些剧情点完成后找他对话可以继续找阿福过招，此时才能解开奖杯。需要注意的是该奖杯有BUG，可以在进入道场前存档，假如没跳杯就读档重来。

童子军 30点

解锁条件 帮助樱之丘的老妇人找到要去的房子

获得方法 可能错过的成就/奖杯，发生时间：8:30~16:00。在樱之丘第一个T字路口右拐，看到有扭蛋机的阿部商店后触发剧情：看到一位老太太在徜徉，过去和她谈话得知她眼睛看不见，希望凉能帮她找到山本家。转身直走，在第二个T字路口左侧就可以找到山本家，观察房子的名牌后去旁边的公园与老太太对话即可完成这个支线。



白吃白喝 30点

解锁条件 给口渴的王高基买一罐汽水

获得方法 可能错过的成就/奖杯，获得时机为剧情推进到找寻查理时，且需要在信件翻译完毕前拿到该成就/奖杯，发生时间：8:30~19:00。通过芭月宅邸的传送来到沟板后，顺着路走在右侧可以看到一个人站在自动贩卖机前，接近后自动触发剧情：给他买罐饮料。



价值几何? 30点

解锁条件 将凤镜带到沟板的两间古董店

获得方法 可能错过的成就/奖杯。在地下室取得凤镜后先不要着急去港口见陈大人，进入沟板的两家古董店——"文化堂古董店"和"罗西亚陶瓷店"与两位店主对话即可。

小猫贼 50点

解锁条件 在小惠的小猫走失时找到它

获得方法 可能错过的成就/奖杯。在芭月凉第一次来到山之濑区域时，路过神社会自动触发剧情：遇见小女孩——惠和她找到的被遗弃的小猫，选择喂"鱼干"。之后需要喂食小猫、抚摸它、叫唤它的名字增加"好感度"，以及频繁地和惠对话才能触发小猫失踪的剧情。小猫的食物获得方式有：在自家的厨房水台边找到小鱼干、冰箱里找到一瓶牛奶，不过这两份食物只能获得一次。在沟板的杂货店可以买到可以喂食小猫的食物，买最便宜的即可。喂食需要"观察"它的同时按△键进入菜单选择食物即可。有时路过神社会发现小猫在睡觉，此时无法喂食，除此之外惠在晚上不会出现在神社。

好感度增加到一定程度后会触发两个事件：①惠让你给小猫取名字，"咪咪"是最好的答案。②小男孩会告诉你小猫的腿痊愈了。

当主线剧情推进到要去世界旅行社打听去香港的事情时，再次路过神社会发现惠在那里而小猫失踪了，此时先答应惠找到小猫。出神社后右转，在道路左侧的一个楼梯下去就可以找到小猫啦。需要注意的是该奖杯最后的获得时机是在芭月凉被亚洲旅行社告知需要等3-4小时才能拿到去香港的船票之前。



热狗招式 30点

解锁条件 向热狗店的汤姆学习一个招式

获得方法 可能错过的成就/奖杯。剧情推进到港口部分时汤姆会在那里开一家店，临近游戏末尾他因为要返回美国所以邀请芭月凉吃个午餐，此时他会提出要教玩家一招，务必接受他的好意。



马克的最爱 50点

解锁条件 赢得一场叉车竞速

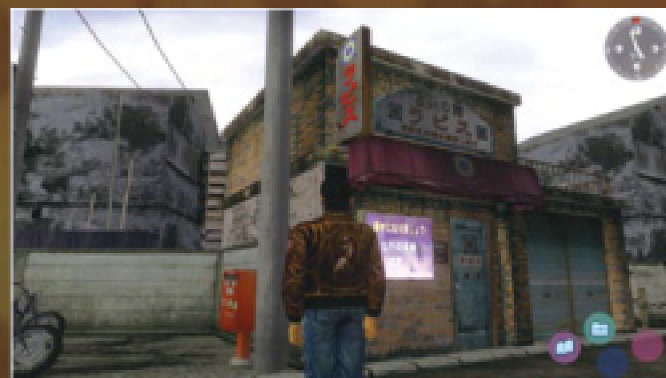
获得方法 可能错过的成就/奖杯。剧情推进到港口部分时，每天早上芭月凉开始工作前都"不得不"参加一次叉车竞速，玩家需要在3圈的赛程中战胜其它4人获得第一名才能拿到这个奖杯。路线很简单，不过由于有些过道比较狭窄并且叉车不能甩尾，所以在拐弯时直接刹车减速通过就好，在一些开阔的转弯地带通过走内圈的方式可以轻易超车。



意外的访客 30点

解锁条件 拜访占卜师

获得方法 沟板区域中部有家天青石占卜店（在汉堡店的西南侧，招牌写着"ラピス"），进入后花300日元进行任意占卜。



历久弥新 20点

解锁条件 游玩 Hang-On或太空哈利

获得方法 沟坂西侧有家街机店，进入后找到任意机台游玩即可解锁该奖杯。



扭一扭 10点

解锁条件 获得你的首个扭蛋玩具

扭一扭 II 20点

解锁条件 收集25个扭蛋玩具

扭一扭 III 30点/🏆

解锁条件 收集50个扭蛋玩具

获得方法 本作里有三个地方可以拿到扭蛋，一处是樱之丘的阿部商店前有两台扭蛋机，一处是沟板的You街机店前有两台扭蛋机，最后一处则在港口的休憩所里。这几台扭蛋机能获得的扭蛋是不一样的。每次投进100日元即可随机获得一款扭蛋，假如是新出现的扭蛋芭月凉会发出惊叹。奖杯需要玩家获得50款不同的扭蛋，都出自SEGA的经典游戏。在菜单的收集品里可以查看已经获得的，其中的动物扭蛋是默认拥有的不算在奖杯内。该奖杯有BUG，可能获得50个以上的扭蛋才能跳杯。



我懂武术 10点/🏆

解锁条件 学习1种战斗招式

我还懂更多武术 20点/🏆

解锁条件 学习5个战斗招式

获得方法 奖杯描述有误，不仅要学习而且要精通该招式。本作中芭月凉可以通过2种方式获得新招式：①直接阅读卷轴，可以直接精通招式。②被NPC角色教导，习得招式后要进行练习才能精通，而对招式的掌握程度可以在菜单中的招式表看到进度条。

游戏中可以练习招式的地方有两处：一处是晚上7点后沟板西侧的停车场，另一处是能前往港口后该区域的4号仓库。招式获得方式详见前文的“习得招式”。





莎木 II

系统简介

游戏机制

①《莎木 II》的故事需要在7月31日前完成，假如你选择导入前作存档的话，起始时间则为完成前作的日期，一般来说是一月中旬。除此之外导入存档还可以获得1代中持有的物品和招式。

②故事发生的地区依次为香港（香港仔 + 湾仔）、九龙、桂林，到达新地区后无法返回之前的区域。

③本作购买每个区域的地图后会显示在左下角，而香港的街上还能看到像前作那样更详细的地图。到了九龙最好多利用下文提到的问路功能。

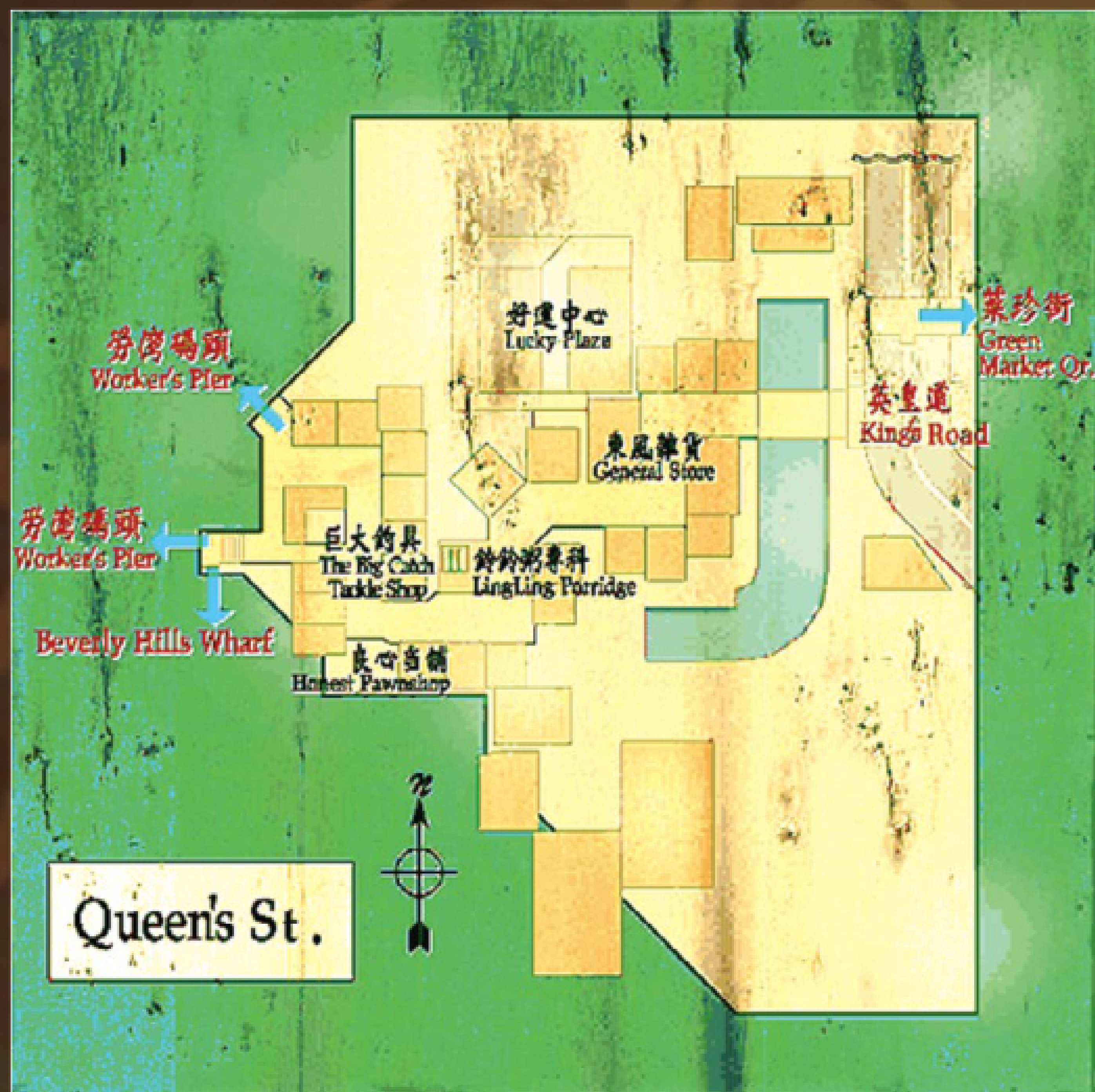




④芭月凉在每个地区的据点会变化，每天的行动时间是从早上8点一直到晚上11点，到了晚上11点还在外面的话闹铃响起后自动回到据点。而在每个据点可以睡觉的时间从晚上8点开始。从一些据点出来依然有传送功能，包括回到“昨天的地点”。

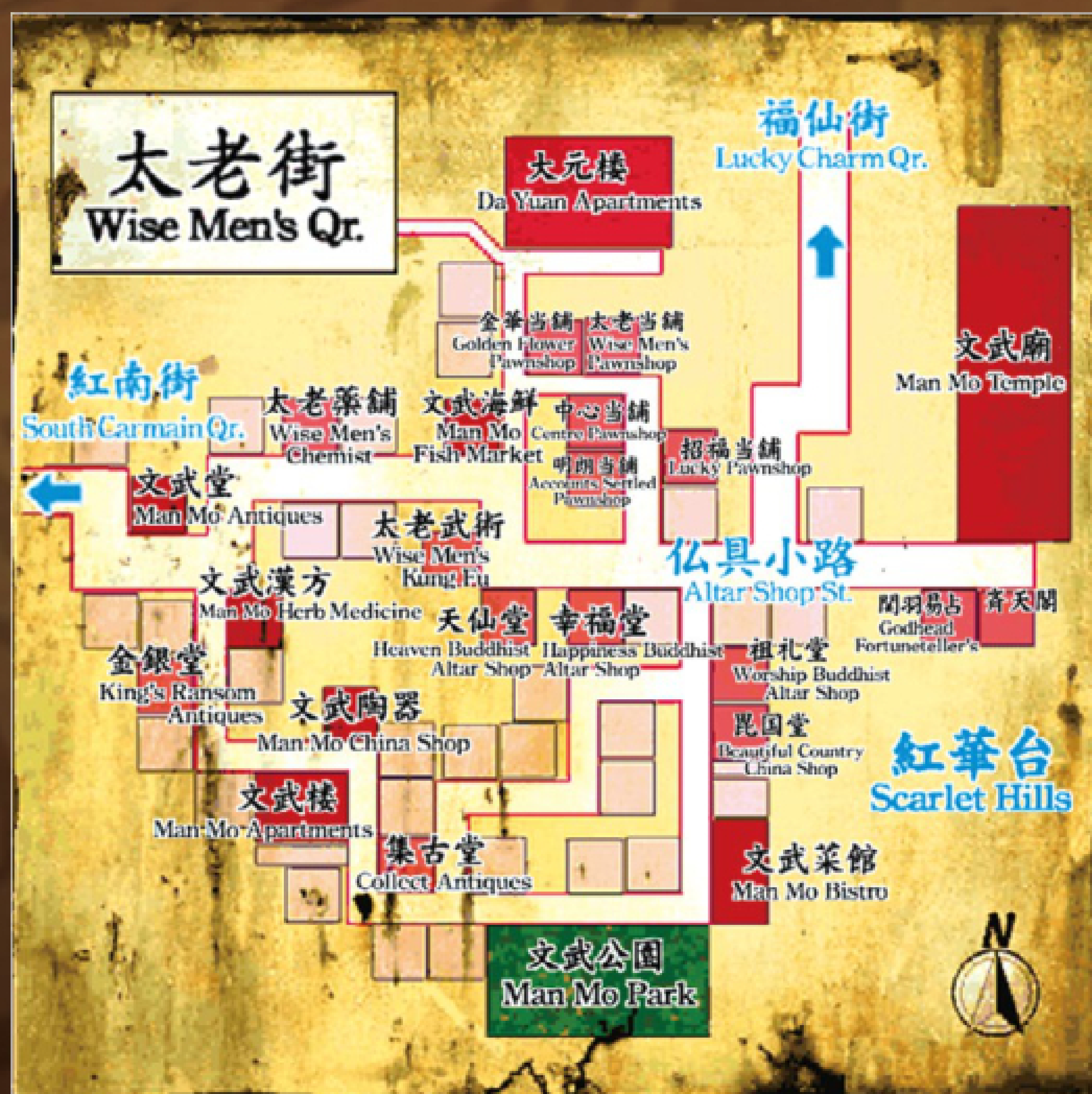
⑤2代中金钱变得重要，除了剧情和奖杯有时需要玩家身上至少有一定金额的港币外，芭月凉还可以游玩小游戏、赌博、斗殴以及购买道具。当铺是进行交易的地方，而买 / 卖金额根据当铺不同也会有所波动。

⑥有时NPC会让凉跟着自己，此时按L2缩放锁定该名NPC即会自动跟随。除此之外当凉知晓目的地并向路人问路之后，好心的路人也会顺路让玩家跟着自己，省了不少找路的功夫。









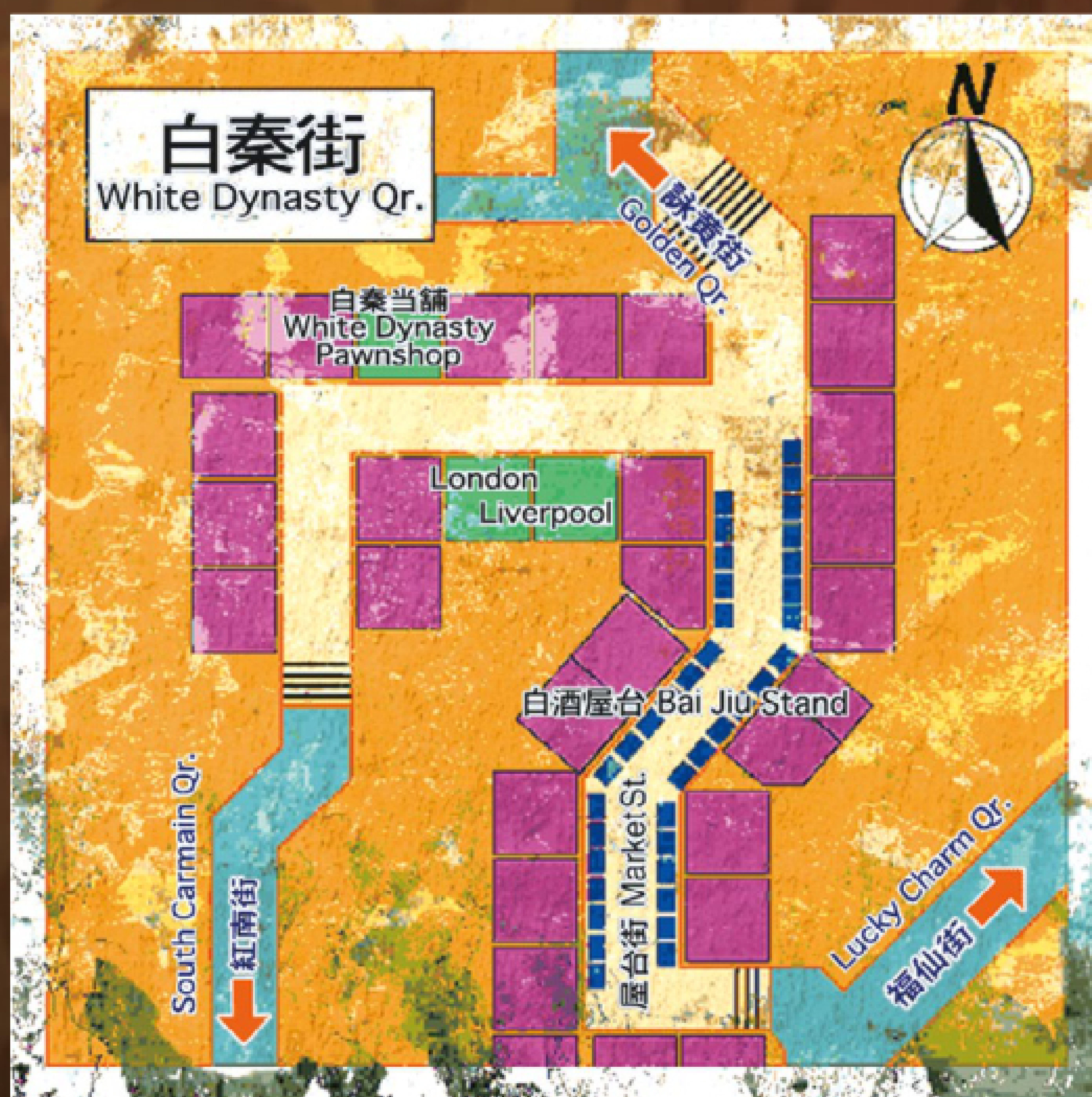


⑦前作中被人诟病的“时间锁定事件”在本作中得到了改进，有些剧情桥段中假如玩家不想闲逛，游戏会提醒玩家是否想“等待”到下个事件发生，若选择“等待”即可让时间快速流逝。









⑧游戏中的大部分剧情、过场甚至对话都可以按○跳过，重复游玩时能节省不少时间。



⑨自由战斗中敌人的 HP 显示在右下角，方便玩家判断。



⑩本作的 QTE 出现了组合键，很容易看不准，在后文的攻略中以“+”连接的为组合键，按顺序快速输入。

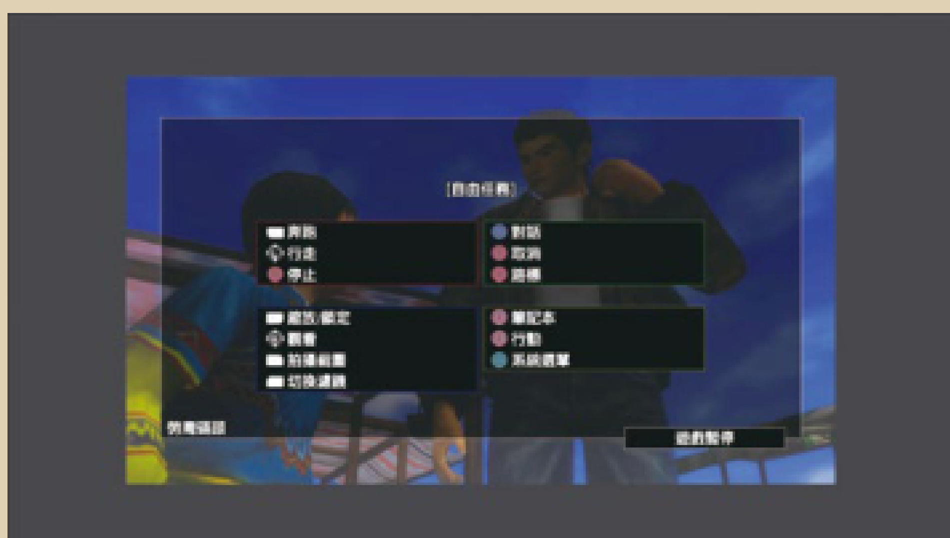
操作说明

PS4键位	XOne键位	自由探索	战斗
方向键	方向键	行走，菜单光标	移动
左摇杆	左摇杆	行走，缩放后观察	移动
右摇杆	右摇杆	视角调整	视角调整
□	X	笔记本，行动	拳击
×	A	确定，对话	脚踢
○	B	取消，返回，路标	投掷
△	Y	菜单	防御
L1	LB	切换滤镜	-
L2	RB	拍摄截图	-
L2	LT	奔跑	奔跑
R2	RT	缩放（观察）	奔跑
OPTIONS	MENU	暂停	暂停

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

①2代中键位的设定更加灵活，在自由探索中每个按键的具体功能可见右下角的显示。

②自由探索、战斗、打工以及其它各类提示都可按下OPTIONS/MENU查看。



※下文以PS4版键位操作为主。

习得招式

假如玩家选择继承前作的存档，那么前作习得的招式会沿袭下来，而还未阅读的卷轴可在本作中继续阅读。



传授之技

技名	习得方法
小擒打	寻找武德时，建民大师传授
冲捶	搬书修行第二日，汉辉师父传授
摔法	获得武林书后，光武馆周善大师传授
斜行	茶碗阵事件中，桂香大师传授
喧哗上拳	与刃的追逐战后，开运码头的德林传授
外门顶肘	去九龙城前，秀瑛传授
听劲	九龙城百子楼503室，胡弓传授

卷轴之技

技名	卷轴位置	获得方式
降龙脚	湾仔太老街	太老武术
连环腿	湾仔太老街	太老武术
蛇身贴	九龙白千楼	虎视武术
大展伯	九龙白千楼	虎视武术
连手炮	九龙白千楼	虎视武术
斜弧捶	九龙白千楼	无双武术
斜步劈腿	九龙白千楼	无双武术
伏身脚	九龙龙影街	落玉奖品
白猿落	九龙龙影街	落玉奖品
马蹄脚	九龙白千楼	无双武术搬书修行第一日奖励
旋空脚	湾仔太老街	太老武术搬书修行第二日奖励
连环劈	九龙白千楼	无双武术搬书修行第三日奖励
顺步捶	湾仔太老街	太老武术搬书修行第四日奖励
双掌打	湾仔太老街	太老武术搬书修行最后的奖励
阎王三点手	/	秀瑛赠予

流程攻略

一、香港仔

当头一棒

①经过长途跋涉，芭月凉终于来到了香港这片陌生的土地继续找寻杀父仇人蓝帝的消息。往前走几步会有拉二胡的街头艺人问凉要不要听一曲，只要10港币。穿过熙熙攘攘的人群，无视几个小商小贩，在不要钱宿门口可以买到劳湾码头的地图。穿过通道时找左手边的算命师算算运气，走过仓库门口会被庄家拉住参加掰手腕游戏，具体玩法参见后文成就/奖杯攻略中“铁腕”的说明。剧情遇见乔伊后继续沿着港口走，在一个卖打火机的小商铺那里为奖杯“挥金如土”做铺垫。

②进入女王街前会被穿绿衣服的小男孩还有几个混混合伙演戏把背包偷走。在女王街的铃铃粥找到毒蛇兄弟，发生口角，多亏乔伊赶来解围凉才没有卷入另一场麻烦当中。问清楚情况后乔伊透露偷走凉背包的小孩叫翁，刚刚她在鸠丁公园看到过这个小毛贼的身影。返回劳湾码头的喷泉广场，先存个档，找到小孩后发生追踪QTE：× ← → × ○ ← ← → ○ → ↓ ×（涉及到奖杯“滑如泥鳅”）。捉住他后和几个混混过招，胜利后自动跟着翁可以找回背包。然而包里面的钱都不见了，好在凤镜没有被当掉，翁良心不安所以给凉画一幅去湾仔的地图。身无分文的凉体会到了独在异乡的凄凉，还好在菜珍街徘徊时乔伊又一次出现，靠关系让凉住进了方来旅社。乔伊介绍给凉的打工工作可以让他在香港获得生活经费，而方来旅社的203号房就是凉在香港仔的暂时据点了。还有时间的话可以去太老街的金华当铺将之前为了奖杯买的那些打火机卖掉。



顺藤摸瓜

①开运码头的打工就是输入QTE和大胡子男人一起搬箱子，按错了也没关系，到后面可能需要连着输入两次甚至三次某个方向。打工结束后可以在此地赌博了，尤其是10号仓库里高倍率的赌博来钱十分快。利用好S/L的方法，赚他个4000港币以上，基本整个流程都够用了，以后也不用打工了。接下来芭月凉可以去湾仔的几大街区逛一逛。



②游戏的第一部分——香港由香港仔（劳湾码头、开运码头和女王街）+湾仔（菜珍街、红南街、白秦街、太老街、福仙街、咏黄街和红华台）组成，每个区域的地图在进入前都可以买到。先回到菜珍街，东北角街道可以看到一个正在安置牌匾的人，帮他校准扶正牌匾可获得奖杯“乐善好施”。从东南侧出口来到红南街，这时可先从这里的东侧出口来到太老街的太老武术，购买所有招式卷轴后阅读，钱不够就少买几个。回到红南街，西北角的德蓬公园遇见陶建民老先生，和这位太极拳高手过招时真的是一次都打不中……目的地恩天楼在该区域的西南角，来到205室敲门后出来的男人告诉凉桃李少老师已经搬走了。付了他20港币后他透露应该去“文武什么什么”的地方可以打听到老师的下落。再次来到太老街，在文武菜馆问粉衣服务员后得知桃李少老师如今应该在文武庙，这个地方在太老街的东部出口。来到这个古庙后遇见了一位美丽的红衣女子，随后出现的白袍师父告诉凉需要找到“四德”才能见到桃李少。



寻找四德

①所谓“四德”是习武之人应具备的品质，需要凉请教四位大师分别确认。首先回到红南街的德蓬公园，再次与建民老先生过招习得“小擒打”。继续练习，在浮标到黄色区域时按□键+×键即可成功，练满之后获得第一个武德——“功”。老人家告诉凉可以去菜珍街的光武馆找寻下一个武德。

②光武馆的玄周善大师因弟子“宗泉”破门所以无心讲解四德，凉随即去咏黄街的咏黄百货寻找他的下落。从菜珍街的北侧出口可以来到咏黄街这个临街商圈，先去松色子游戏中心游玩“Outrun”和“太空哈利”，然后到咏黄百货的1楼找一个正躺在地上的男人。发生剧情后，凉需要表演“空手劈石头”的好戏，浮标到最后几个念珠时按住×键固定位置，然后再尽量靠近固定位置按×键即可。表演结束后这个落魄的男人交给凉一封信，返回文武庙将信交给大师。在了解了情况后，玄周善告诉凉第二个武德就是“戒”。询问他是否还认识其它武术家，老人提到了在福仙街的张喻理发店可以找到张喻师父。

③从咏黄街的东侧出口可以来到福仙街，到了理发店后张喻大师二话没说就要给芭月凉理发，此时出现的QTE不要按，因为这是一个考验，也就是第三个武德——“胆”。离开理发店后可以左转直接去旁边的华理发店，在那里打听到最后一位大师——李桂香在红南街。



④其实之前凉就遇到过李桂香了，她就是第一次去恩天楼碰到的老奶奶。此时她因为拒不搬家正被几个黑社会找麻烦，战斗胜利后李桂香让凉直接返回文武庙。选择“闯入”进入文武庙内部，一个抹墙的僧人想偷懒将活儿交给了凉，在中央祭坛左手边的墙壁上擦灰，就可以找到最后一个武德“义”。集齐了“四德”后，之前遇到的美丽女子再次出现，已经换成一身蓝色高叉旗袍的她其实就是桃李少老师。而凉比较关心的朱元达的下落，她觉得鉴于凉目前只有“功”和“胆”两个德，还没有资格知道。与她过招果然连碰都碰不到，结束后桃李少透露自己的真名是“红秀瑛”。该晚，凉的住处就变成了秀瑛的家了——太老街大元楼的207室，两人同住一间房……



搬书青年

①翌日，在沙发上睡了一宿的凉被双马尾小姑娘——薰芳梅叫醒，原来秀瑛已经在文武庙等凉去修行了。说是修行，其实就是搬书。凉需要将在书库受潮的书籍成摞搬出放到院子里晒晒。按×键搬起，出门就会出现QTE，按住R2键可以奔跑，然而走的越快QTE就会越多，而书搬得越远QTE就会越复杂，按错的话会损失大量时间，到了地方按×键将书放下。书籍全部搬完或者到了中午12点，修行就会成功结束。接下来的几天上午继续搬书，下午则需要发展剧情，记得找个下午去趟菜珍街的光武馆，让玄周善大师教凉摔法获得奖杯“重返校园”。



②第一天下午凉从文武庙出来右转下楼梯，问左边穿蓝色长褂的老太太就可以打听到朱元达的消息：一是朱元达曾经是五星贸易公司的社长，二是朱元达写过一本武术书。在太老武术可以打听武术书的下落，没想到的是它就收藏在文武庙。由于书库已关闭，凉也只能隔日打工才能再次进入了。这里可以选择“等待”，跳过这一天接下来的时间。

③第二天搬书完毕后，凉会在书库中找到一个上锁的书柜，僧人告诉凉只有秀瑛才有钥匙，然而秀瑛哪会这么容易的就交给凉这把钥匙呢。下一个修炼：空手夹树叶！移动右摇杆观察任一落下的树叶，将其保持在屏幕中央，当树叶出现残像并发出“嗡”的声音时按×键或R2键即可夹住，

需要连续完成 3 次。挑战成功后获得钥匙，打开书柜获得武林书，其中夹着一张看不懂的纸条。



④第二天下午在太老街的金银堂或集古堂可以打听到纸条“天龙地友”画的是茶碗阵，这是一种武术家之间沟通的暗号。返回到红南街——恩天楼的 101 室找桂香大师，她告诉凉需要到餐厅或者茶楼摆出茶碗阵。第三天下午在太老街的文武菜馆按纸条上的阵式（左一向上，左三向下）摆出“茶碗阵”，会有神秘人过来告诉凉去之前住过的方来旅社。



⑤在方来旅社接到电话让凉前往太老街的文武公园，急忙赶到的凉却被一群人围住了。战斗胜利后获得新线索：福仙街的豆将轩会获得真正可靠的信息。果不其然，在豆浆轩摆好茶碗阵后，神秘人影一走一过留下一张字条——晚上 8 时在豆将轩。再进入店里可选择直接“等待”到晚上 8 点。当晚与线人刚见面没聊两句就被打断了，自由战斗结束后才发现他已经被绑架走了。在小摊一条街 QTE 战斗后（○ × × × ○ □，↓ + ↓ + □，○ × ○ ○ ○ × ○ × □ × ○ □，↓ + → + ×）救回了这个姓张的男子，这位自称是朱元达的合作伙伴的人告诉凉：朱元达是因为要躲避蚩尤门的追击躲了起来，想知道他的下落可以去找天堂帮的刃武鹰。

告别香港

①第二天边赶路边打听天堂帮的消息（由于路障，路线固定为：福仙街→詠黄街→菜珍街→女王街），在女王街可以打听到刃在比佛利山丘码头。这个地方可以从劳湾码头和女王街的连接处南侧进入，然而铁丝网门口穿红衣服的不良少年直接将凉赶走了。来到开运码头的开运食堂附近可以找到通往上层的楼梯，进入 3 层的蓝天酒吧，与穿粉衣服的胡子大叔玩飞镖，无论胜败都可以了解到晚上 7 点在 8 号仓库附近可以遇见天堂帮的人。



②晚上 7 点进入 8 号仓库后是一场自由战斗，胜利后被打服的天堂帮答应带凉去见刃武鹰。然而进入铁丝网后凉就被围殴了，醒来后他发现自己躺在港口的船上，这里是翁的家。翌日，确保身上有 500 港币以上，凉再次进入比佛利山丘码头继续寻找刃武鹰的下落。在这个区域进入战斗都会切换至第一人称，胜利后得知一个叫酷 Z 的人和刃武鹰走的比较近，他现在就在东南方向的垃圾场。



③终于见到刃这个头巾男了，交出 500 港币后避开他的攻击（← → ×）。他会给凉一张地图叫凉去开运码头的指定地点等他。根据路牌（Queen's St.）指引的方向走出这片区域回到女王街，在开运码头的 10 号仓库附近和刃汇合。潜入仓库 F 后凉却被他仙人跳了，一场自由战斗后是时候找刃算账了！乔伊和黄告诉凉：刃武鹰在鸠丁公园。找到这些乌合之众后发生追赶 QTE，他们散开后专心追那个戴着头巾的人，追到后将其击败。跟着这个倒霉蛋来到好运中心，结果刃武鹰又开始逃跑，QTE 追逐成功后（↓ × ← → ← →，↑ +×+ ↑）两人坠楼。看到凤凰镜知道有利可图的刃终于答应陪凉在九龙找朱元达的下落。

④香港的故事即将落幕，走之前去拜访教导凉“武德”的四位师父（涉及到奖杯“甜蜜的忧伤”），同时确认自己已经在咏黄街的松电子游戏中心游玩了两种街机。在文武庙的后院，秀瑛将自己的身世娓娓道来，同时再次劝说凉不要被复仇冲昏头脑，并教了凉一招“外门顶肘”（← □ +×）。告别了有恩于自己的众人，凉出发前往这异国之旅的下一站：九龙！



二、九龙

抽丝剥茧

①坐着公交车、经过盘山路，终于来到了九龙城！在临时住所简单安顿了一下之后，凉和鹰马不停蹄地赶往安见楼的安见汉方见一个姓杨男子。按铃叫出在后面磨药的杨，这位面露狡黠的男人表示凉只要去龙喜楼找黑衣男子说出暗号“龙不眠”即可得到新的情报。进入龙喜楼后左拐见到穿黑色西服的男子，说出暗号后先从楼梯上到 3 楼，和楼梯口的西装男对暗号后他会让你从手指的方向去 7 楼，一路对暗号后进入 7 楼的龙门。没想到的是屋里的人并不是朱元达，而是刃武鹰的死对头——斗牛？！虽然刃及时赶到，然而两人完全不是斗牛的对手。



②被囚禁的两人身手矫健，QTE挣脱＋逃跑（□＋×，←×→←→×←→←×→↓←↑＋×）一路跑到了天台。不清楚楼内情况的两人只能选择在这里露宿一宿，结果第二天返回时还是被发现了。慌忙逃脱的两人遇到了红衣人妖（↓→×），又飞起一跃（↑＋↑＋×）摆脱了斗牛的追赶。回到住所后翁帮两人解开了手铐，乔伊因为担心着凉也来到了九龙。

③回安见汉方找那人算账！又得到了一条新线索：去饮茶楼找一个窃听专家——黄。饮茶楼的902室是黄的据点，坐电梯来到9楼，902室空无一人。打开电灯开关，在一个被纸箱盖着的垃圾桶里找到一盘磁带。回到住所开始听磁带，快进听几个片段即可：039,236,387,537。从这盘窃听录音得知：袁有一只会学人话的鸟，朱元达的一个手下被袁抓走了。



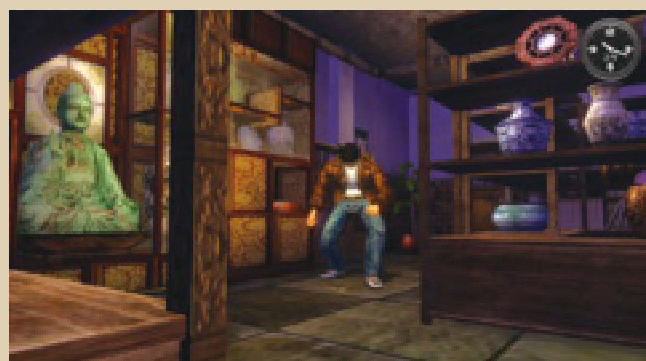


④出门问路人得知袁这个人妖居然喜欢刀具，那么白千楼地下的刀铺能否打听到他（她？）的消息呢？在烈火刀店得知袁养的那只鸟是九官鸟，那么他肯定去过附近的三鸟楼了。进入到三鸟楼，先坐电梯来到9楼，得知九官鸟的店铺搬到了天台，坐来时的电梯到7楼，然后换旁边的坐到R层。找到九鸟馆后刃也同步到达，两人准备在这里等到袁出现。

⑤袁出现后需要一路跟踪他，不要靠的太近。坐电梯下到1楼后继续跟随，在刀具店会出现QTE（←），在冰箱店出现QTE（↓＋△）。坐电梯到4楼，终于找到他的住所，敲门后出现QTE（←＋→＋×），到屏风后面救出朱元达的手下“张”。躲在除了衣柜以外的任意地方，体壮如牛的斗牛再一次赶到，这次刃略施小计（↑＋×）（→）将其踹进了衣柜里。缓过神来的张告诉凉，朱元达如今应该在不幽楼的10楼，并将一支“玄武之钥”交给了凉。

所向披靡

①到了不幽楼后才发现这里已经是残垣断壁、破败不堪，坐电梯到3楼后，之后的楼层就要自己爬了。在4楼（→←→）（←←→）、7楼（→←→↓）（←←↑→）、8楼（←→↓←←）（→→←↑←）和10楼（↓→↑←→）（→←→→↓↑）要走悬空的木板，假如掉下去就要从1楼重来，所以务必多存档以防损失大量时间。在10楼找到了朱元达的五星公司，然而这个堆满各种文物的房间并没有任何人影。仔细调查屋子可以获得其它3把钥匙——白虎之钥（佛像左手边柜子拉门打开）、青龙之钥（八阴八阳牌匾后面）、朱雀之钥（佛像右手边书架的大缸里），在书桌的抽屉里则能找到一张“四神兽图”。按照图中的信息（左白虎、右青龙、上玄武、下朱雀），将4把钥匙分别插入佛像面部的4个钥匙孔中，暗门打开后，芭月凉找寻了好久的朱元达终于现身了。



②事实上自从被斗牛盯上以后，凉去哪里都是有人尾随的。所以他们二人找到朱元达的同时，斗牛一伙人也拍马赶到。二人的实力依然无法与他抗衡，被打下窗口后的自由战斗刚打了一会儿后斗牛就加入了进来，凉的处境很不妙。好在关键时刻秀瑛出现，轻轻松松就将斗牛打发了。将朱元达绑走的斗牛回到了在黄天楼的大本营，而芭月凉的仇人——蓝帝也可能在那里。事不迟疑，可是黄天楼的3个入口都有双人把守着，我们该如何进入呢？

③在任一能摆茶碗阵的饭店再次摆下茶碗阵，得到信息——赶往百子楼503室。一片漆黑的503室是习得“听劲”的地方，而屋子里的神秘人就是在龙影街拉二胡的老大爷。从他口中得知，想进入黄天楼就需要去各个斗技场击败4位不同的高手然后被一个武探相中才行。在九龙街头，斗技场遍布各个犄角旮旯：白千街南侧的工厂遗址（结束QTE：○＋←）、白千街西北角的建设基地、白千街北侧街头（按○抓住他就行）、屋台街北侧星见台（绕到他左边）、屋台街东侧的小龙庭院（打中他一下就行，推荐使用各必杀技）等等。战胜任意4名对手后，离开斗技场时武探就会让你晚上去龙影街等他。



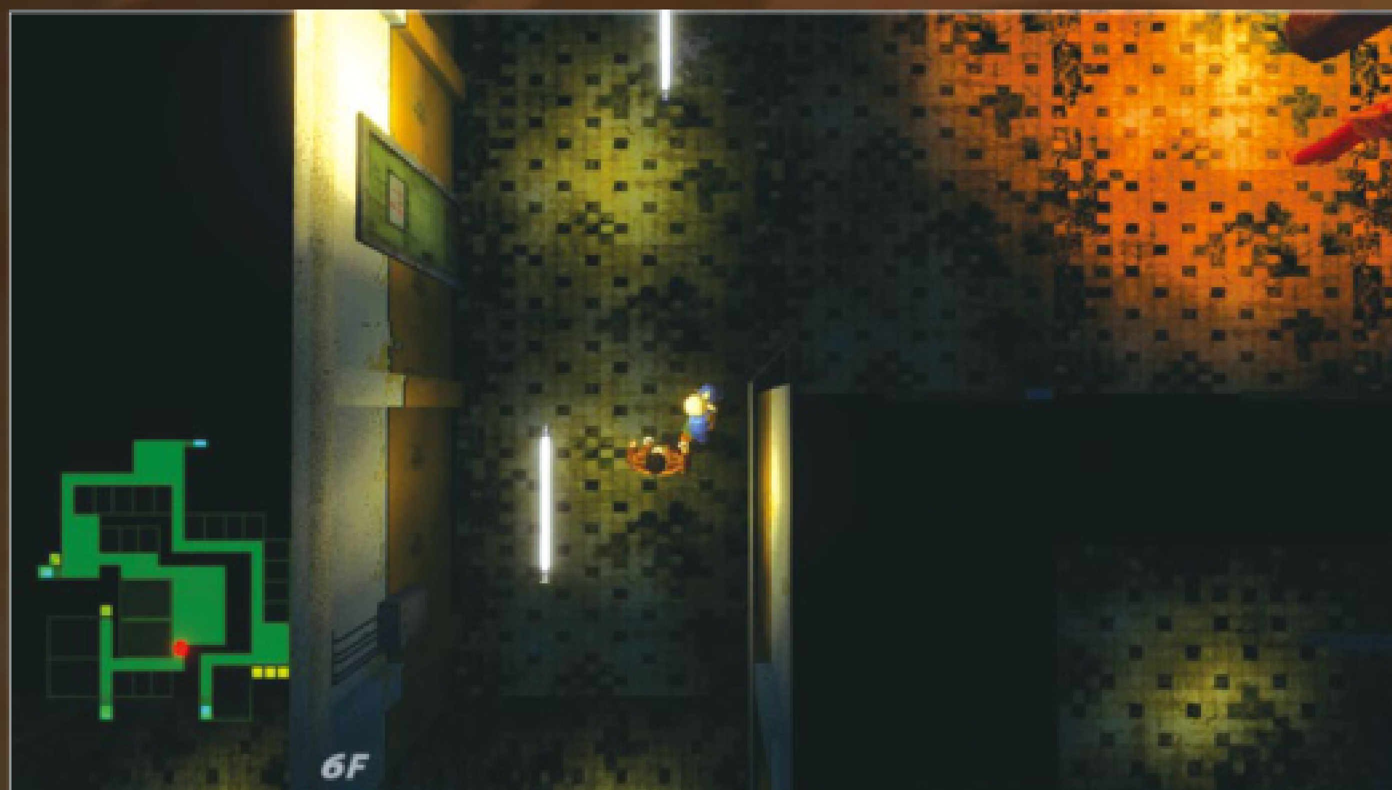
④夜晚的九龙城热闹非凡，鲜艳的霓光却掩盖不了这条鱼龙混杂街道的阴暗。走到龙影街中心后，武探出现并给了凉3张照片，让他战胜这3位绝世高手才会帮他。注意前2场战斗场地是有边缘的，掉下去直接会被判定为输，三局两胜。进入点心街——你好饭店的饮茶楼，正对面就能看到朱雀楼的招牌，需要先付500港币才能进入挑战罗德，记得游玩本作中的第3台街机——“冲破火网”（详见奖杯“历久弥新”）。走楼梯到4楼后再坐电梯到地下1层，再走楼梯至地下4层。罗德是投技高手，按△键躲开他的攻击后顺势反击。胜利后之前的赌金双倍奉还：1000港币。屋台街东侧——青龙庭院的格雷格和罗德一样也是投技高手，打法不变，而且他有时候会使用大风车直接将凉扔出场地，十分危险。1000港币的赌金双倍奉还：2000港币。最后一位高手：春燕在青龙庭院西北方向玄天楼的12楼，她比较难对付，使用的是截拳道。对她少使用投技，多利用腿技，最后还有QTE（←＋○）。3位高手都被凉解决了，晚上在龙影街再次和探子会面。探子说到做到给了凉一张地图，并许诺后天12点到白千楼地下2层等他，因为那里是进入黄天楼的密道。此时是最后能闲逛九龙的机会了，假如不想闲逛也可直接跳过。



黄天在上

①白千街的街头格斗场旁边就是白千楼，进入后走楼梯到3层，然后坐电梯到地下1层，然后走南侧的楼梯来到地下2层。黄天楼是本作最后的迷宫，先在下水道找出路，不巧的是有个铁门被锁住了，翁及时赶到替刃武鹰和芭月凉打开了它，同时交给了二人一张地图，开始爬楼吧！在2楼的222室游玩第4台街机——“Hang-On”。

②从3楼开始会遇到敌人，假如QTE失败就会进入自由战斗。6楼则变成了潜入风格，需要根据刃的行动轨迹避开灯光前行。到了9楼后开始QTE逃亡（↑+×→+×←+↑+×↓+↑+×），在12楼又要过悬空木板（←↑↓→←），之后是QTE战斗（□×○×△×△×↑+×）。13楼过木板时遇到斗牛（←↓→↓↓←↑），略施小计他就过不来了。14楼遇到人妖——袁，拿着电锯的他战斗力没什么增长，QTE（←×→××→↑+×）解决。15楼再次遇见斗牛，QTE（←←↓+△）躲开后他就会落到下层了。到了16楼后袁再次出现，QTE（×→××→←×→→+×←+□）再次击退这个洁癖人妖。17楼，电锯袁依然阴魂不散，QTE（↓↑→↓+×）打掉电锯后自由战斗轻松干掉他，胆小如鼠的他透露在18楼坐升降机到40楼可以找到朱元达。



③到了18楼后需要在6分钟内找到藏有升降机钥匙的房间，来到另一侧有升降机的大厅，离升降机最近的那个房间就是钥匙所在地！自由战斗击败几个杂兵后取得钥匙保管箱的9号和10号钥匙。在大厅找到配电箱后用9号钥匙打开，先按左边的按钮让左边的电梯恢复电力。电梯到达后一场自由战斗，胜利后坐电梯到B1。用10号钥匙打开这里的配电箱，按下从左数第3个按钮，坐刚通电源的这个电梯坐到地下3层。



④乔伊被抓住了！而只有两次战胜眼前这位名叫“白虎”的敌人方能解救她，白虎的攻击很猛烈，还是利用好躲避，到他的身侧和身后进行还击，多利用大威力的必杀技。战斗快结束时会突然要求输入QTE，时间很短（←+□或→+→+○），假如失败就要重新与他对战了……最后还要连续输入QTE（→←↑×↓+□+↑+×）才能完全结束这场战斗。

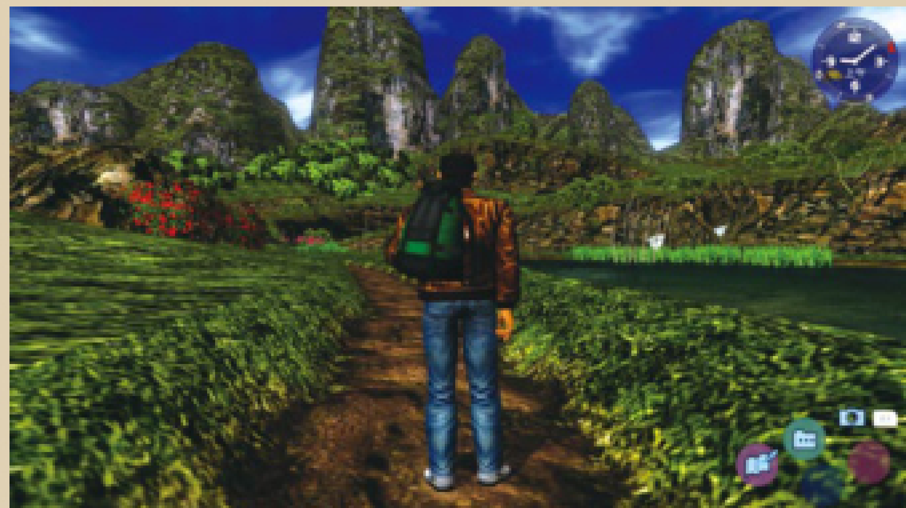


⑤坐电梯到40楼，进入金碧辉煌的大厅的木门，有5个穿着黑色西装的敌人等待着凉，这场战斗最好专心攻击血量较少的敌人以达到削减他们人数的目的。胜利后QTE爬到天台（↓△○□↑□），与斗牛的最后一战一触即发！斗牛的攻击威力惊人，尤其是他的投技，假如被抓住需要按△键来解除，否则将损失大量HP。攻击频率快速的腿技是很有效的攻击，然而依然不能正面硬碰硬。虽然体型庞大，斗牛的动作还是比较敏捷的，一些收招很慢的必杀技最好不要用。战斗的最后，快速的组合QTE接踵而至（←+△，←+←+△，↓+←+↑+△，→+□×），最后一招是之前秀瑛教给凉的外门顶肘，□键与×键要一起按。虽然战胜了斗牛，不过凉还是与蓝帝擦肩而过，眼神依然锐利甚至让人有些不寒而栗的他乘坐直升机，无视了凉离开了大牛楼的天台。朱元达告诉凉，蓝帝是为了替自己的父亲报仇并取回龙镜所以杀死了芭月巌——凉的父亲。而假若龙镜与凤凰镜结合就可以找到当年为复兴满清王朝而囤积的宝藏。制作这两面镜子的人就在广西桂林的白鹿村，那里也是蓝帝的下一站。再次与秀瑛告别，这位对凉关照有加的大姐姐交给凉两个卷轴，并嘱咐他万事小心。

三、桂林

桂林山水

①到了本作的最后舞台——桂林后就没有任何战斗了。在遇到莎花后需要与她一起赶路前往白鹿村，森林中一共有3段QTE快速赶路（↑↓↑×←→□↑↓←→×□）（□↓×□→←→×↑←←→□↓→←×）（↑□←→↓↑□→×↑→←→□←→↑↑↓×）。



②路被堵上后需要绕路，此时凉要带着莎花走出这片森林迷宫，多利用标记功能在岔路做好标记，以便顺利找到出口。之后出现过河QTE（←+→+×），（←+→+×+→+←）。过几个悬崖时别走得太快，最后出现跳跃QTE（↑+↑+×）。快到白鹿村时，莎花会问凉是否想赏花，答应她可解开本作最后一个可能会错过的奖杯“花的力量”。



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代

③来到白鹿村，芭月凉见到了一颗参天大树——莎木，而玲莎花的名字则来自于莎木开花时。站在莎木前，两人感觉到此次的相见似乎冥冥之中自有预定。休息一晚后，莎花领着凉去给自己的养父送午饭，然而本应在矿场工作的他却不见踪影。莎花和凉在洞里探索的过程中发现了一处宏伟的机关，而根据他养父留下的字条以及一把“七星剑”，再加上凉手中的凤凰镜，凉成功触发机关后墙壁上出现了龙和凤凰的投影，这与莎花昨晚吟唱的歌的歌词内容一致。《莎木Ⅱ》的故事在此时戛然而止，让我们翘首期盼《莎木Ⅲ》吧！



成就/奖杯攻略

XOne版

成就总数	1000点/27个
全成就难度	5/10
全成就所需时间	10～15小时
在线成就	无
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	有
成就BUG	无
特殊需求	无

PS4版

奖杯总数	28	铜杯	8	银杯	14	金杯	5	白金	1

全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	10～15小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1次
有无会错过的奖杯	有
奖杯BUG	无
特殊需求	无

这下可以休息了

解锁条件 赢得所有奖杯。结束了，没别的奖杯了。

认领行李 50点/

解锁条件 取回你被偷走的包

不要先入为主 50点/

解锁条件 见到桃李少

湾仔之秋 50点/

解锁条件 抓住落叶

又是一团糟 50点/

解锁条件 和刃一起坠楼

流浪者 50点/

解锁条件 离开香港

眼皮底下 50点/

解锁条件 抓住袁并解救张书勤

五星上将 50点/

解锁条件 找到朱元达

初来乍到 50点/

解锁条件 用你的打斗技巧折服黄天会武探

大卫与歌利亚 50点/

解锁条件 击败斗牛

环保主义者 50点/

解锁条件 找到莎木树

还未结束 50点/

解锁条件 完成游戏

金钱无用 20点/

解锁条件 在游戏开始时打赏乐手钱

获得方法 可能错过的成就/奖杯。游戏开始时芭月凉来到劳湾码头，走几步就会碰到几个街头艺人，付钱听首音乐即可获得该成就/奖杯。



挥金如土 40点/

解锁条件 当你的包被偷走时只有50港币以内的现金

获得方法 可能错过的成就/奖杯。在劳湾码头继续前行可以看到一个有喷泉的公园，在道路左侧会看到一个小摊。购买该小摊第三行彩色的打火机（每个50港币），直到芭月凉身上的资金小于50港币。继续发展剧情到自己的包被偷即可获得成就/奖杯。这些打火机可以在太老街的金华当铺以35港币的价格卖出。



滑如泥鳅 40点/

解锁条件 在QTE中追赶并抓住王

获得方法 可能错过的成就/奖杯。在包被小鬼偷走后，芭月凉需要询问附近的路人是否看到小鬼的踪影。过一会乔伊会告诉凉，小鬼在鸠丁公园，前往那里找到他后触发追逐战。QTE输入为：×、←、→、×、○、←、←、→、×、→、↓、×。假如失败让他跑丢了，就需要先跑远一些再回到追丢的地方再次找到他继续追逐战。总共只有3次机会。

乐善好施 10点/

解锁条件 帮湾仔方来旅社附近的人把招牌扶正

获得方法 可能错过的成就/奖杯。在住进菜珍街的方来旅社后，白天时间出门左转可以看到一个男人正在拐角处看着头上的招牌。和他对话后得知他需要人帮忙一起扶正招牌，用↑和↓提醒他往上或往下移动招牌，扶正后按×键给他确认。因为视角较差，玩家这边看着正好的角度，其实还是歪着的，可能需要再往下移动一次。此成就/奖杯需要在找到桃李少老师前拿到，否则这个哥们儿将不再出现。



重返校园 20点/

解锁条件 在湾仔的武馆学习摔法招式

获得方法 可能错过的成就/奖杯。在获得武林书后且在离开秀瑛的住处前，晚上7点前路过菜珍街东南角的光武馆后会触发剧情：玄周善大师有意教你一招。此时最好存个档，和大师对话后先正确输入3次○键+任意方向，大师将会告诉你再一次也是最后一次使用此招将他的弟子摔向他（○+↑），假如失败了将无法精通此招式，需要读档重来。





甜蜜的忧伤 50点/

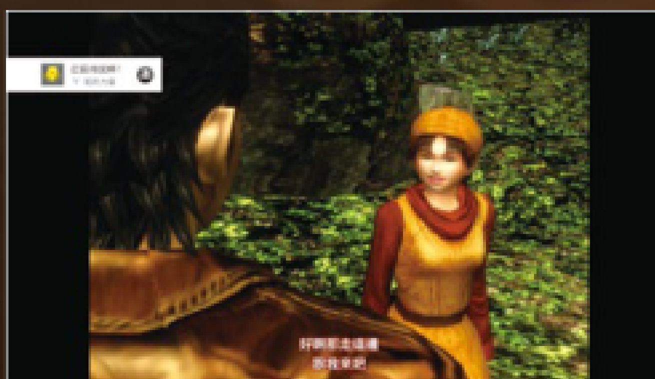
解锁条件 在离开香港前向4位传授武德的大师道别

获得方法 可能错过的成就/奖杯。在鹰答应和芭月凉一起前往九龙城后，在香港的故事即将迎来结尾。红秀瑛让凉向帮助过他的人告别，成就/奖杯要求向4位大师表示感谢：①菜珍街——光武馆，玄周善大师 ②红南街——德蓬公园，陶建民大师 ③红南街——恩天楼对面的空地，李桂香大师 ④福仙街——张喻理发店，孔张喻大师。

花的力量 30点/

解锁条件 和莎花一同赏花

获得方法 可能错过的成就/奖杯。来到桂林后会和莎花一起找寻回白鹿村的路，在这段探路过程的末尾莎花会问芭月凉是否想赏花，务必选择"是"。



制图师 10点/

解锁条件 放置一个地图标记

获得方法 游戏中芭月凉可以购买或者被赠予一些地图，屏幕左下角有显示地图的话，按○键进入标记模式，之后按×键、□键或△键即可进行标记。

学徒 10点/

解锁条件 学习首个新的战斗技巧

老手 20点/

解锁条件 学习5个战斗技巧

专家 30点/

解锁条件 学习10个战斗技巧

大师 50点/

解锁条件 学习15个战斗技巧

获得方法 可能错过的成就/奖杯。2代中学习（精通）招式的方法有2种：①直接阅读卷轴。②被NPC角色教导后精通。假如继承了前作的存档，那么在1代中购买/获得的未学习的卷轴在2代中可以学习并计算在成就/奖杯中。获得招式的方法详见前文的"招式列表"。

挑战者 20点/

解锁条件 赢得1场扳手腕比赛的胜利

铁腕 30点/

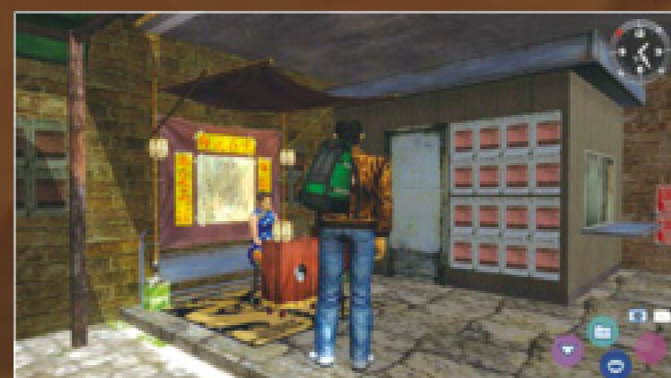
解锁条件 赢得5场扳手腕比赛的胜利

获得方法 可能错过的成就/奖杯。扳手腕比赛中玩家需要连击×键的同时正确输入突然出现的QTE，赌金越高代表难度越高（需要连击的速度越快）。在劳湾码头前行一段就会被庄家叫住参加一场对阵希门尼斯·加西亚的扳手腕比赛，假如有连发手柄可以在这里连着对阵他5次获得成就/奖杯。该区域的五星公司附近的屋顶、海邦运输附近、鸠丁咖啡后身也有能扳手腕的对手。除此之外，九龙区域——龙喜楼对面的斗技场也可以扳手腕。

意外来访 40点/

解锁条件 拜访1位占卜师

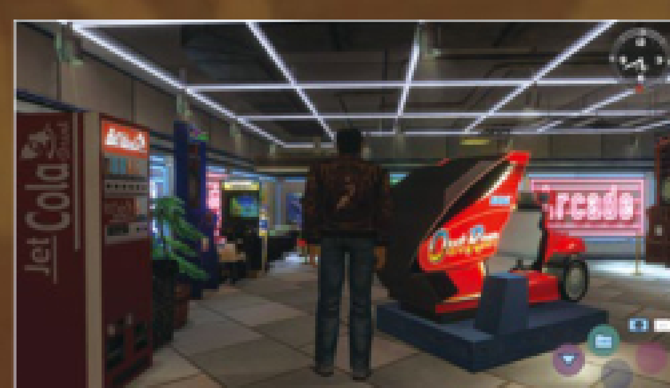
获得方法 可能错过的成就/奖杯。游戏开始后走过港口区域进入一个有棚顶的通道，左手边就有个占卜师，过去按□键找她占卜即可。在湾仔其它地区和九龙也可以在街头找到一些占卜师。



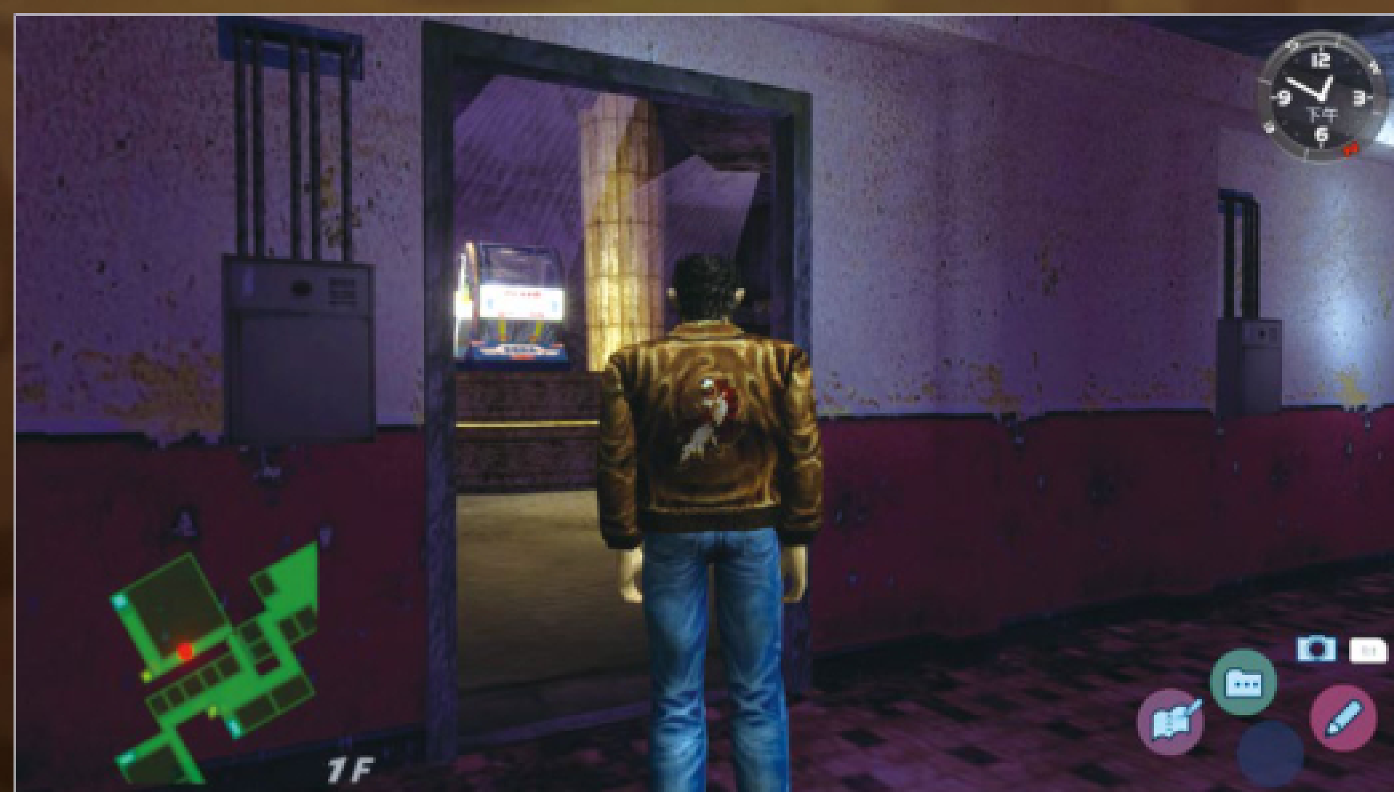
历久弥新 30点/

解锁条件 游玩所有4款街机游戏

获得方法 有可能会错过的成就/



奖杯。在湾仔地区的咏黄街的东侧可以找到松电子游戏中心，里面有"Outrun"和"太空哈利"，务必在出发前往九龙前各游玩一次。到了九龙后，芭月凉会被要求打败3名高手，其中之一在"朱雀楼"。进入朱雀楼需要500港币，在1楼前行几步后在右侧的有一个被吊灯照亮的区域，在这里花5港币可游玩"冲破火网"。接下来的剧情中芭月凉会来到黄天楼，在这里2楼北侧的222室则可游玩"Hang-on"。





文 番茄沙司（实习编辑）
美编 01

FORZA HORIZON 4

对应版本：1.197.907.0
对应语言：繁体中文

极限竞速 地平线 4		Microsoft
Forza Horizon 4		竞速 / 中文版
2018 年 10 月 2 日	本地 1 人，在线 2 ~ 12 人	无对应周边
售价为 249 人民币		

XOne

春天让赛车在泥浆里打滚、夏天缓缓驶过绿草茵茵的山坡、秋天让红叶伴着轮胎起舞、冬天踩足油门打满方向盘任凭汽车在冰面肆意打转，在四季的流转中感受驾驶的乐趣——这就是《极限竞速 地平线 4》。

综述

成就总数	1000点/55个
成就难度	7/10
全成就所需时间	60～80小时
在线成就	11个
有无可能错过的成就	无
成就BUG或事故	无
硬件需要	无

本次《极限竞速 地平线 4》的成就不算太简单，一方面有着海量的收集内容，另一方面对评价有要求的任务需要反复挑战，大量消耗CR的任务和季节限定的任务也拖慢了成就获取时间。当然本作的质量足够优秀，拥有充分的耐玩度，完成一些成就的同时也是一个更深地挖掘游戏内容的机会。

全成就指南

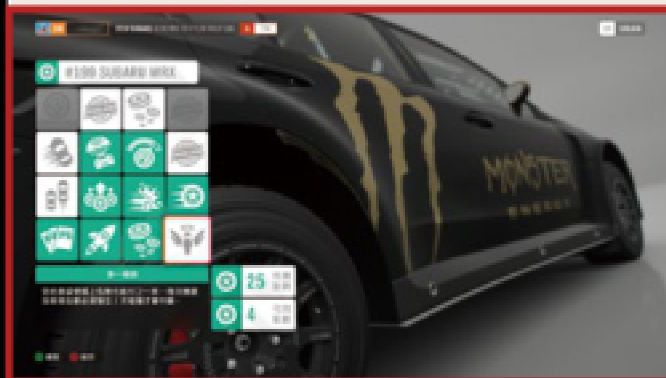
欢迎来到英国 10点
解锁条件 完成第一段固定剧情，抵达地平线嘉年华。

骄者必败 10点
解锁条件 获得影响力，取得地平线秋季赛资格。

大雪纷飞 10点
解锁条件 获得影响力，取得地平线冬季赛资格。

额外赠品 10点
解锁条件 已应用首个车辆熟练度

获得方法 在获得熟练度点数时系统会直接弹出提示升级，如果此时错过了打开MENU按键调到车辆页面即可升级。



春暖花开 10点
解锁条件 获得影响力，取得地平线春季赛资格

欢迎来到全新地平线 30点
解锁条件 完成四个赛季

欢乐并肩合作无间 20点
解锁条件 完成五场地平线生活（Horizon Life）联机比赛



人非圣贤 20点
解锁条件 完成5场玩家对战比赛

无我团队 10点
解锁条件 参加首场极限竞速马拉松现场赛事。

获得方法 首先要加入地平线生活花名册，现场赛事才能在地图上以一个粉色圆圈的样式出现出现，中心图标是LIVE字样，在倒计时内驱车前往圈内即可参加LIVE。

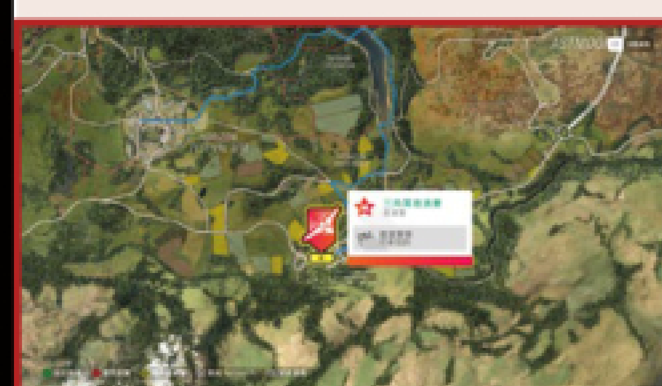
团队合作梦幻之作 10点
解锁条件 完成极限竞速马拉松现场赛事的第3回合

获得方法 完成该成就需要和其他车手配合，在时间限制内完成三个阶段的目标，而每个人的的贡献会达成一个团队总目标，只有一个阶段完成才能进入下一阶段，因此参加车手越多质量越高，整个三回合完成的概率越大。

派对人生 30点
解锁条件 参加20场极限竞速马拉松现场赛事，各赛事至少完成第1回合

放马过来 20点
解锁条件 完成所有表演赛事

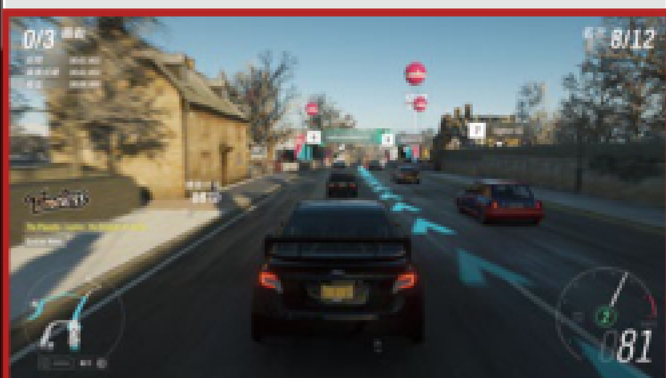
获得方法 在流程中有三个表演赛会随着声望的提高而在地图上出现，这些以醒目红色标注的表演赛图标在流程中不会遗漏，而剩下的两个则是加入地平线生活花名册后，继续提高声望才能出现的。



公路巨兽 20点

解锁条件 进入地平线公路竞速系列赛的10回合

获得方法 其他竞速赛一样与该成就一样，并不难解锁，而提高影响力的车辆熟练度技能会使这一过程更快，只需持之以恒挑战下去无论输赢，最后都能达到第10回合。



泥泞不堪 30点

解锁条件 进入地平线泥地竞速系列赛的第10回合

跳跳乐真好玩！ 20点

解锁条件 进入地平线越野系列赛的第10回合

活在当下... 20点

解锁条件 进入地平线直线加速竞速系列赛的第10回合

月光跑旅 20点

解锁条件 进入街头赛的第10回合

公路巨兽 20点

解锁条件 解锁100件服装物品

获得方法 服装解锁方法大致分四种，当角色等级提升时一定几率可以获得各色服装、通过抽奖获得、通过DLC获得、或者通过Forzathon商店购买。DLC和Forzathon商店是要真金白银的，如果只用游戏内的方法解锁该成就不能太心急，公路赛20级解锁的环城赛每次跑完可以获得大量CR与影响力，也可攒下CR用于购买附赠抽奖的房屋，或通过升级车辆技能也能增加抽奖机会。

地平线官方看板游戏 20点

解锁条件 破坏全部200个奖励广告牌

获得方法 全部广告牌位置见大地图

吾乃众所期盼 10点

解锁条件 测速照相英雄已达到等级10

极速猛兽 10点

解锁条件 测速区间英雄已达到等级10

飞行员执照 10点

解锁条件 危险标志英雄已达到等级10

“你知道 'DK'代表什么吗？” 10点

解锁条件 漂移竞速已达到等级10

车房宝藏 10点

解锁条件 寻找并复原首个车房宝物

获得方法 全部车房宝藏位置见大地图。

古董车复原者 20点

解锁条件 寻找并复原15个车房宝物

获得方法 全部车房宝藏位置见大地图。

来场壮游 20点

解锁条件 已查看每个美丽景点。

获得方法 全部美丽景点位置见大地图。



绚烂生涯 20点

解锁条件 完成地平线40个不同的故事篇章

获得方法 总共有四种故事篇章，分别是特技车手、世界最快租用车、漂移俱乐部、拉雷瑟@地平线，每一篇章有10个故事，完成即可解锁。



百星队长 50点

解锁条件 在地平线故事中获得100星

获得方法 因为每个故事都可以获得3星，实际是总量是120颗星，可以先绕开一些最难挑战三星的故事，并在解锁“绚烂生涯”时勤加练习，将一些简单的拿到三星，之后再练习较困难的。

周周达标 20点

解锁条件 完成极限竞速马拉松每周挑战

获得方法 查看该挑战须在HORIZON LIFE菜单页打开，检视本季挑战，二级菜单中可以看到每周挑战，其中包含四个小挑战，全部完成即可。

加冕成就 20点

解锁条件 购买城堡

获得方法 BAMBURGH CASTLE位于地图东部海滩旁，售价1千万CR。

特别版 10点

解锁条件 通过抽奖获得首部极限竞速特别版车辆

见真章 20点

解锁条件 已完成终极考验。

获得方法 无论输赢，完成狮子头图标的季节合作锦标赛终极考验即可解锁。

初次冒险 10点

解锁条件 完成首场团队冒险

获得方法 打开菜单，第三栏即时团队冒险，选择“快速游戏冒险”游玩一场即可解锁。

冒险精神 20点

解锁条件 在赛车团队冒险、游戏团队冒险或无限制团队冒险中达到等级5

获得方法 只需在三个模式里把一个练到5级即可，不过在团队冒险中这三个模式是相互分开结算的，因此要坚持玩一个模式才能最快达到五级。



职业冒险王 20点

解锁条件 在排名团队冒险中获得一场联赛参赛资格

获得方法 首先要进入排名冒险首先要团队冒险、游戏团队冒险或无限制团队冒险达到等级3，实际上获得上个成就的同时便可参加，之后再进行10场左右的排名冒险就可获得联赛资格。

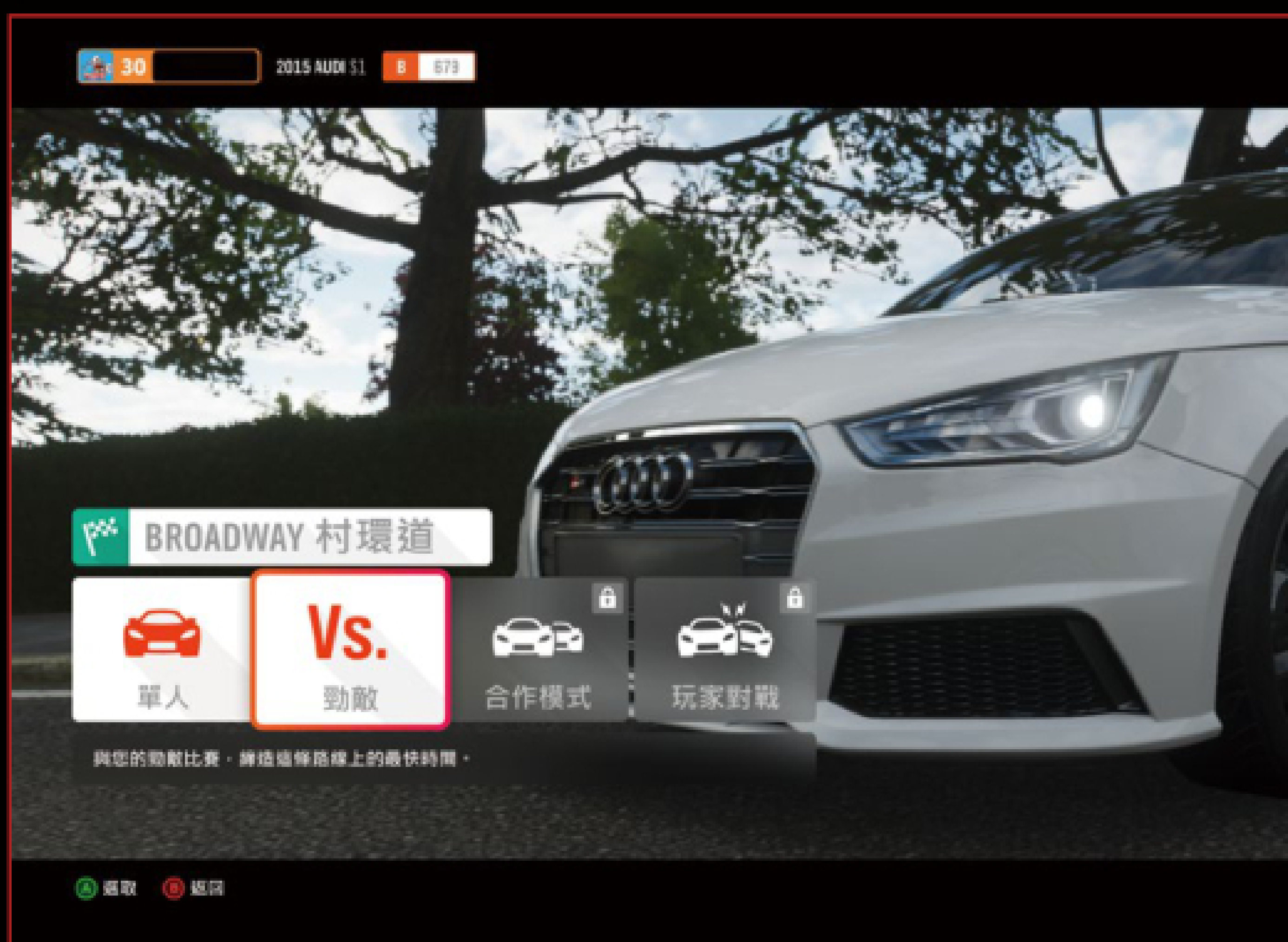
顺应季节 10点

解锁条件 已完成一场季节锦标赛并取得奖励

获得方法 要进行挑战的花首先要加入地平线生活花名册，之后在菜单第二项HORIZON LIFE中观看规划季节，其中季节锦标赛会被标出，参赛一次即可解锁。

遥遥领先者 10点

解锁条件 完成一场季节公开特技赛并取得奖励



分道扬镳！ 10点

解锁条件 在劲敌赛事中，打败一名劲敌并且未受到“投机取巧”的处罚

获得方法 最简单的方法是在嘉年华旁的直线加速赛，在劲敌模式下选择和自己同级别的车比试，赢了即可解锁。

中头奖 10点

解锁条件 首次玩超级抽奖

超级特技英雄 10点

解锁条件 已在每一场公开特技赛中获得 3 星等。

获得方法 漂移、测速、测速区间、危险标志都要达成3星才能解锁。

首部爱车 10点

解锁条件 在车展购买首部车辆

长途跋涉 20点

解锁条件 已在迎战巨汉、苦行赛道、巨人对决或马拉松赛赢得一场比赛

获得方法 这些比赛都在系列赛8级到10级间解锁，赢得其中任意一场即可解锁成就。

走遍大江南北 20点

解锁条件 开遍每一条道路

人车合一 10点

解锁条件 一辆车熟练度刷满

多才多艺 10点

解锁条件 已应用50个车辆熟练度

非凡车手 10点

解锁条件 已达到等级20

地平线巨星 50点

解锁条件 已达到等级200并取得巨星地位

大获全胜 20点

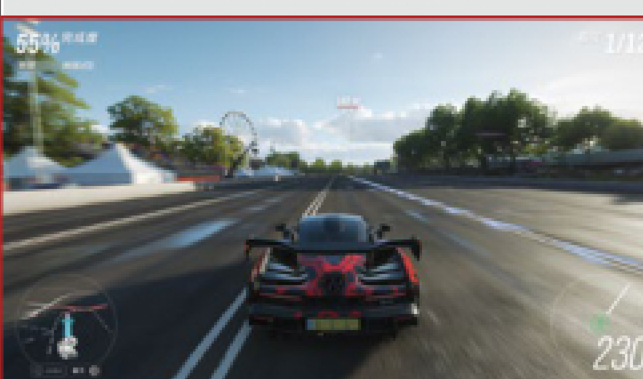
解锁条件 已驾驶极限竞速特别版车辆在歌利亚完成一场3圈以上的比赛

获得方法 道路上，这个赛道其实就是公路竞速赛20级解锁的环城赛，可以利用蓝图进行三圈比赛，或者利用别人建立的蓝图进行三圈比赛。至于车辆准备上，地平线特别版车辆只能通过抽奖获得，如果实在没抽到可以考虑从拍卖行买一辆。

龟兔赛跑 20点

解锁条件 已驾驶等级 X 和等级 D 车辆完成一场玩家对战对决赛。

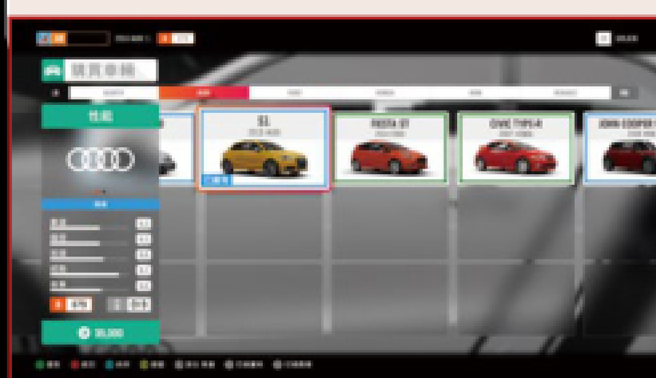
获得方法 这个成就要求驾驶等级X和等级D车辆完成一场玩家对战对决赛，建议找个朋友一起玩直线加速赛，进行对决赛一方开D级一方开X级，完成后再倒过来来一遍，即可较快让双方解锁。



掀背车交锋 20点

解锁条件 驾驶高性能掀背车在25 秒内跑完嘉年华直线加速赛道

获得方法 完成该成就需要完成四个赛季的比赛，在嘉年华旁会自动解锁红色图标的“HORIZON嘉年华直线加速赛道”，地点就在这里。在准备上，由于该赛限定高性能掀背车，车库里有该类车的可以直接上阵，没有的建议直接左拐旁边嘉年华地点，按Y筛选为高性能掀背车组买辆2015 AUDI S1，该车稳稳的能在25秒内跑完，之后就能成功解锁成就。



超速之王 20点

解锁条件 驾驶布加迪Veyron Super Sport在测速照相时速达到258 英里

获得方法 该成就解锁步骤不算很难，但攒够220万CR是一个难点，建议不要着急解锁该成就，先慢慢攒钱或去跑环岛赛加快积累。在车辆准备上，购买布加迪后，为了较容易突破258英里，建议改造一次保证稳妥。之后驱车来到地图东北部MOORHEAD WIND FARM上方的“M68公路测速照相点”，该地点公路比较宽，而且也比较直，适合车辆持续加速，加速期间能避免避碰撞的话，达到258英里是没问题的。

地表巨兽 20点

解锁条件 已驾驶货卡类车辆在危险标志获得 3 星等

获得方法 获得改成就“货卡”类是获得成就的前提，在拍卖场蹲守A级以上的便宜货卡最省钱。而自力完成的话，按X进入展售中心排序搜寻，其中购买UNIMOG并通过升级达到A级是最为经济实惠的选择。购买后首先利用自动升级将车辆升到B级，此时车辆距离能够获得成就的性能已经只有一步之遥，进入自定升级购买第二项“置换引擎”部分，第二个引擎能够将车辆直接提升到A级，性能便已经足够，驱车前往嘉年华西部的“AMBLESIDE边缘”危险标志，利用后面的小坡助跑达到200英里左右的时速飞出便能完成成就。

加冕技术 20点

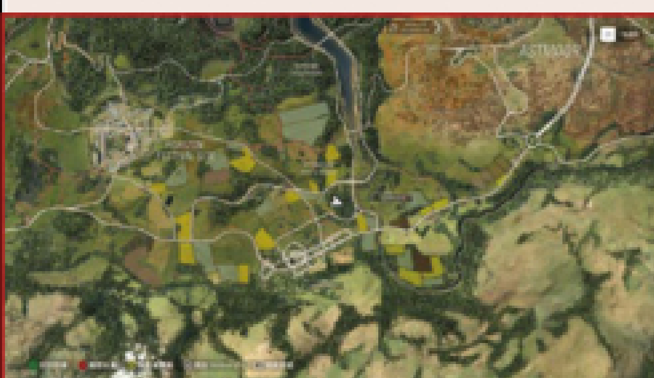
解锁条件 获得195300以上的连续技术分数

获得方法 在车辆准备上游戏附赠的2016 SUBARU实际就能升任，尽量将车辆熟练度中与技术分数相关的技能点上，之后驱车前往地图东部BAMBURGH CASTLE右侧的海滩，该处有着大量障碍物以及土坡，合理控制速度，只要不翻车，每次飞跃、漂移、破坏就能获得大量技术分，解锁该成就只是时间问题。

别和我说胜算 20点

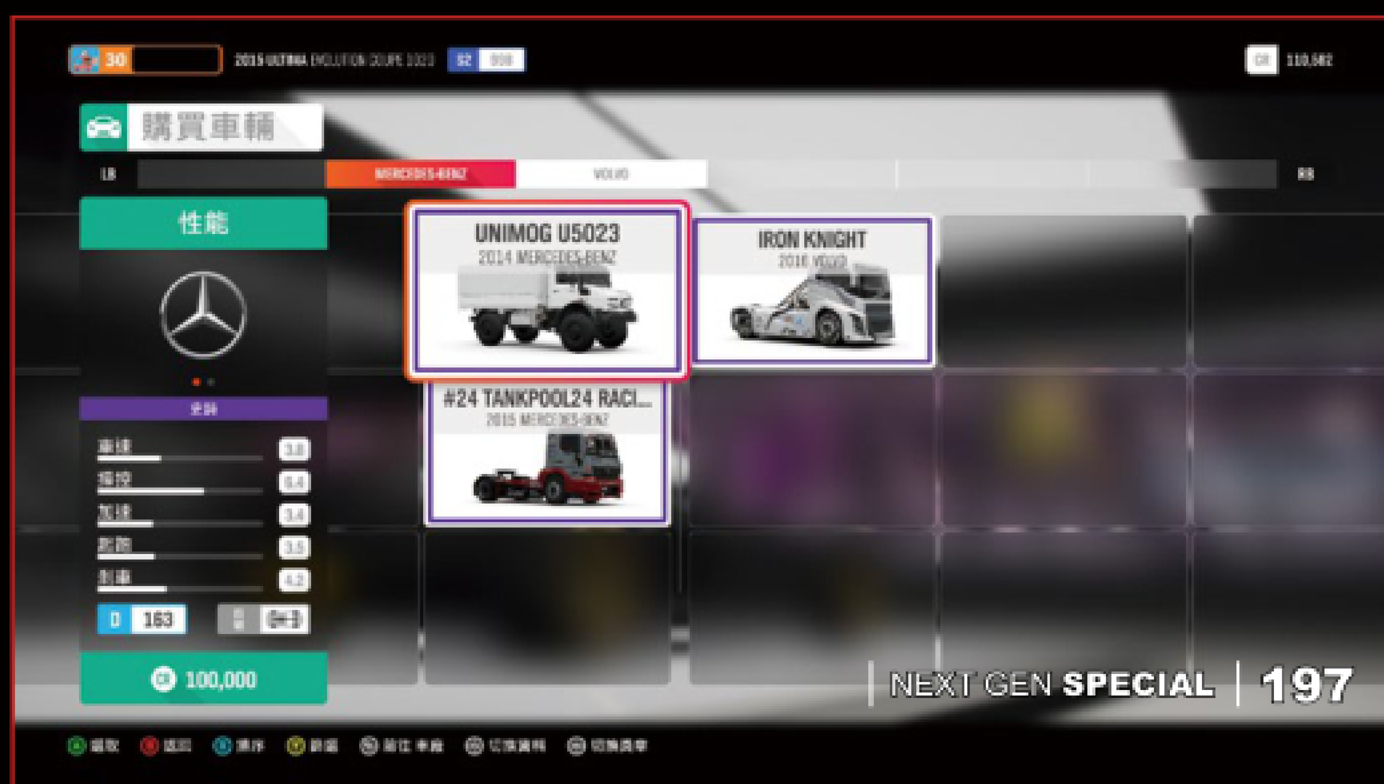
解锁条件 驾驶Peel P5赢得一场比赛

获得方法 该车只能在夏季获得，是车房宝物之一，该宝物在地图南部，UFFINGTON WHITE HORE下方，之后只需改装后去参加比赛即可获得该成就，线上已经有许多方案可以套用。



驯服猛兽 20点

解锁条件 驾驶等级S1拉力赛怪物完成一场比赛



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施





地图收集提示

①**关于广告牌：**本作中总共有 200 个广告牌可供玩家破坏，除了一些摆在明面上，不少都要玩家去努力寻找，有些在桥下、有些隐藏于建筑群中、有的甚至放在房顶，在一些不方便开车的地方使用无人机是一个寻找的好选择。

②**关于车房宝物：**车房宝物大部分是没有限定条件的，但有五个是除外的。其中四个是季节限定的，其中一个是夏季的 Peel P5 该车已经在文中提示过。秋季的是 1960 Aston Martin DB4 GT Zagato，该车位于嘉年华下方。冬季的是 1973 Range Rover，位于 DERWENT WATER 中心的岛上。春季的 1964 Ford GT 40 MKI，位于 MOORHEAD WIND FARM 附近。最特殊的 1930 Bentley Blower，是购买班堡城堡的赠品。

③**关于住宅：**本作中的住宅购买后可以成为快速移动点，但作用不只限于此，除了上面买房赠车外还有买房赠抽奖这样的福利，200 万 CR 的“鲜美牧草农庄”可以赋予玩家快速移动到任何地点的能力，有钱应该最先将其解锁。

文 六等星　美编 咕噜　游戏对应版本：1.10



曾经《最终幻想 15》移植手机平台便受到许多争议，但不错的品质与 Q 版的形象还是获得了不错的评价，不过此次手机版已 HD 的形式移植回主机平台的确令人大跌眼镜。好在本作售价低廉，对于不了解 FF15 剧情的玩家而言也算是一个不错的选择，同时奖杯 / 成就的获取也非常容易。下文便为各位读者带来奖杯 / 成就攻略。

白金流程

奖杯总数	52	铜杯	40	银杯	9	金杯	2	白金	1

成就点数	1000 点
全成就难度	3/10
全成就所需时间	20 小时
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	无
需要通关次数	1
奖杯 BUG 或事故	有
硬件需要	无

白金难度	3/10
白金所需时间	20 小时
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	无
需要通关次数	1
奖杯 BUG 或事故	有
硬件需要	无

由于是关卡制，玩家没有什么需要额外注意的事项，保证清理掉地图所有的支线任务以及食材，这些都会直接标记在地图上。第二章至第五章注意一下迷宫内的敌人，详见下文的奖杯 / 成就“霸王之路”。进入第三章后注意一下每个城镇地图的仙人掌收集，详见下文的奖杯 / 成就“十倍千本针”。

通关之后玩家可以选择章节补救遗漏的奖杯 / 成就，但是需要注意一旦进入章节后必须打完才能退回选择章节界面，觉得麻烦的玩家可以在选择章节界面备份存档，节省时间。

奖杯/部分成就攻略

真王

解锁条件 集齐所有奖杯

霸王之路 10点

解锁条件 击杀3个迷宫中所有的敌人

获得方法 游戏共有4个迷宫，分别在2、3、4、5章中，只要将任意三个迷宫中的敌人全部消灭即可获得奖杯，并且解锁“霸王之剑”。

迷宫中除了探索所有路径外，特殊的区域尝试从不同的入口进入还能触发隐藏敌人，建议迷宫正路清理掉关底BOSS后再返回多多探索。比较难发现的敌人位于格瑞夏洞窟（冰洞窟），中部场景滑坡下来后会触发第二只阿刺克涅。

鬼王之路 10点

解锁条件 位移破坏 50 个敌人

伏龙王之路 10点

解锁条件 使用位移破击开始战斗30次

慈王之路 10点

解锁条件 成功招架 50次

圣王之路 10点

解锁条件 发动 10 次幻影剑

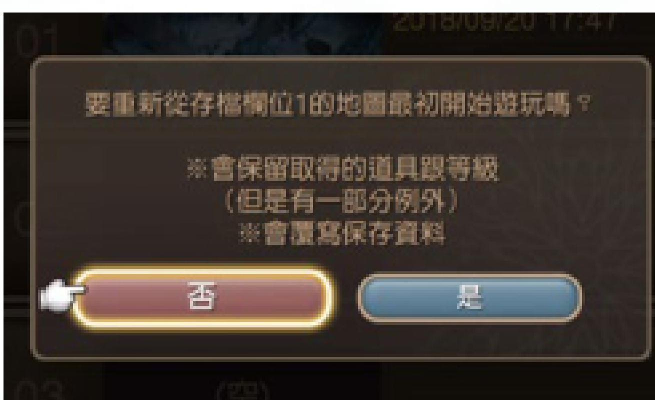
飞王之路 10点

解锁条件 发动 50 次伙伴指令

继承意志者 20点

解锁条件 搜集了13把幻影剑

获得方法 除了主线流程中获得的幻影剑外，完成奖杯/成就也能解锁幻影剑，解锁后需要在大地图选关界面选择蓝光的石门解锁。



呼醒力量之人 20点

解锁条件 习得 65 个能力



正常的获得方法有完成主线支线任务、诺克提斯升级（每级加 3 点 AP）、击杀仙人掌。流程中建议优先学会技能“快照技术”，每次战斗超过 10 秒后便有概率获得 1 点 AP，其次便是佩戴流程中获得的饰品“莫古的呼符”，提升经验值的获取。

不过通关后仍然缺少大量的 AP，需要选关挑战之前的关卡来获取 AP，下文介绍三种比较效率的方法供玩家自由选择。

在说明方法之前先讲解一下游戏的地图重置系统。退回到主菜单界面→载入游戏，点击存档左侧的双箭头按钮重置地图，这样可以刷新地图上所有的事件与敌人，如果玩家出现了任务 BUG 也可以使用这个功能。

方法一：选择最后一章，击杀敌人可以获得大量经验，推荐装备霸王剑可以速杀精英敌人与 BOSS。之后反复重置地图获取经验刷级。

方法二：选择第七章，本章地图会有许多仙人掌，击杀可以获得大量 AP，清理掉所有敌人后重置地图刷新仙人掌敌人。

方法三：选择第八章，到达车站终点后地图内可以收集三个仙人掌饰品，每一个饰品可以获得 4 点 AP，然后与 NPC 对话触发保存，然后重置地图再次收集。

烹饪巅峰者 20点

解锁条件 烹饪所有食谱

获得方法 地图上会直接标注出食材的位置，每两种食材对应一个食谱，只要玩家没有错过地图上任何一种食材，任何一个红色感叹号标出的野外营地便可获得所有食谱。之后再选择任意章节，遗漏食材触发营地后解锁最后一个食谱。

宝藏大师 20点

解锁条件 完成所有寻宝任务

获得方法 同样会在地图上全部标识出来，只要不错过地图上的黄色感叹号便能获得这个奖杯/成就。

需要注意的是，第六章水都最后一个寻宝点需要等到剧情进展到夜晚时才能获得。

十倍千本针 20点

解锁条件 找到所有隐藏的仙人掌

获得方法 在第三章接取了支线任务后城镇地图便会出现隐藏的闪光仙人掌，非常显眼，并且每个地图获取的数量都会标记出来，全部收集后也有任务完成的提示，第八章收集完最后的仙人掌便可获得奖杯/成就。但是本奖杯有严重BUG，一定几率会无法获得奖杯/成就，玩家只能通过删除存档重打一遍游戏的方法解决，所以建议玩家再进入第八章之前备份好存档，防止出现奖杯BUG。

第三章

接取到收集仙人掌支线任务后，当前地图可收集 5 个仙人掌。











返回雷斯塔伦后，地图内还能再收集 5 个仙人掌。











第四章

陆行鸟营地内有 4 个仙人掌收集品。









第五章

旧雷斯塔伦区域可以收集 4 个仙人掌。











第一次到达卡宴岬可以收集 3 个仙人掌。





再次回到卡宴岬还可以再收集 3 个仙人掌。







第六章

水都共有 6 个仙人掌可以收集，第一个区域有 3 个，餐厅区域有 2 个，最后一个区域有 1 个。













第七章

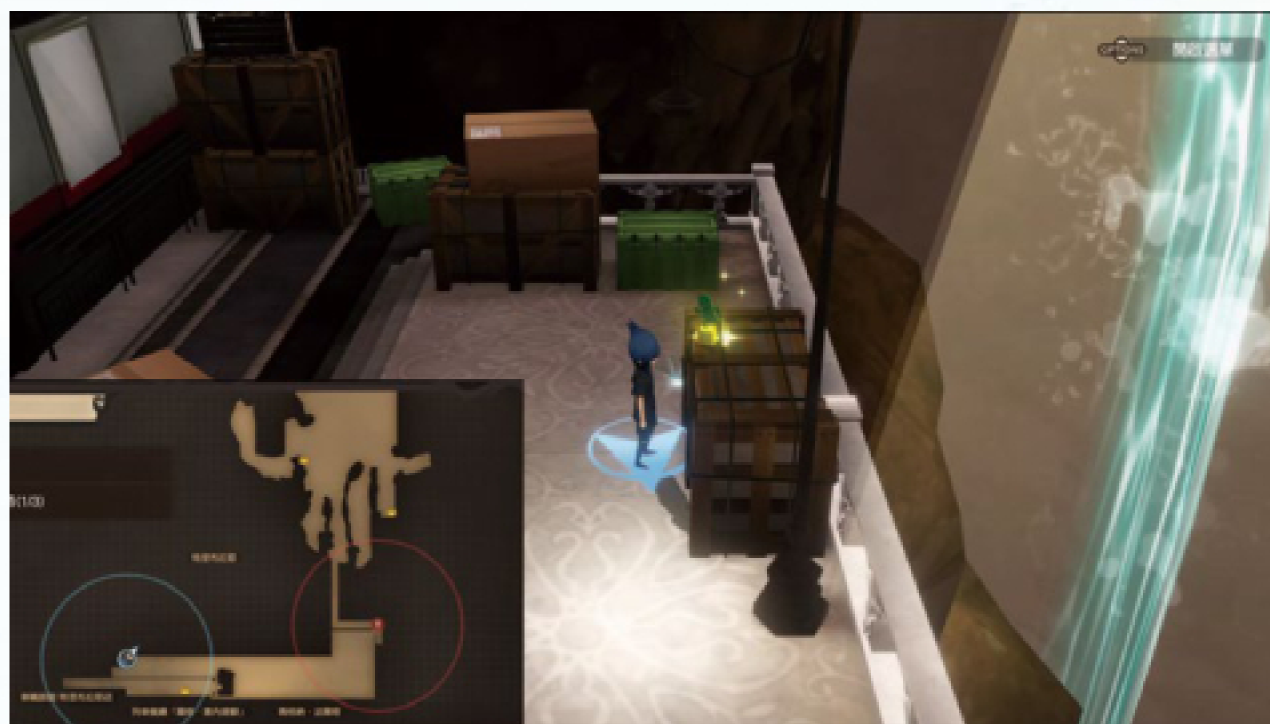
击败毛尔波尔后回到车站时可以收集 2 个仙人掌

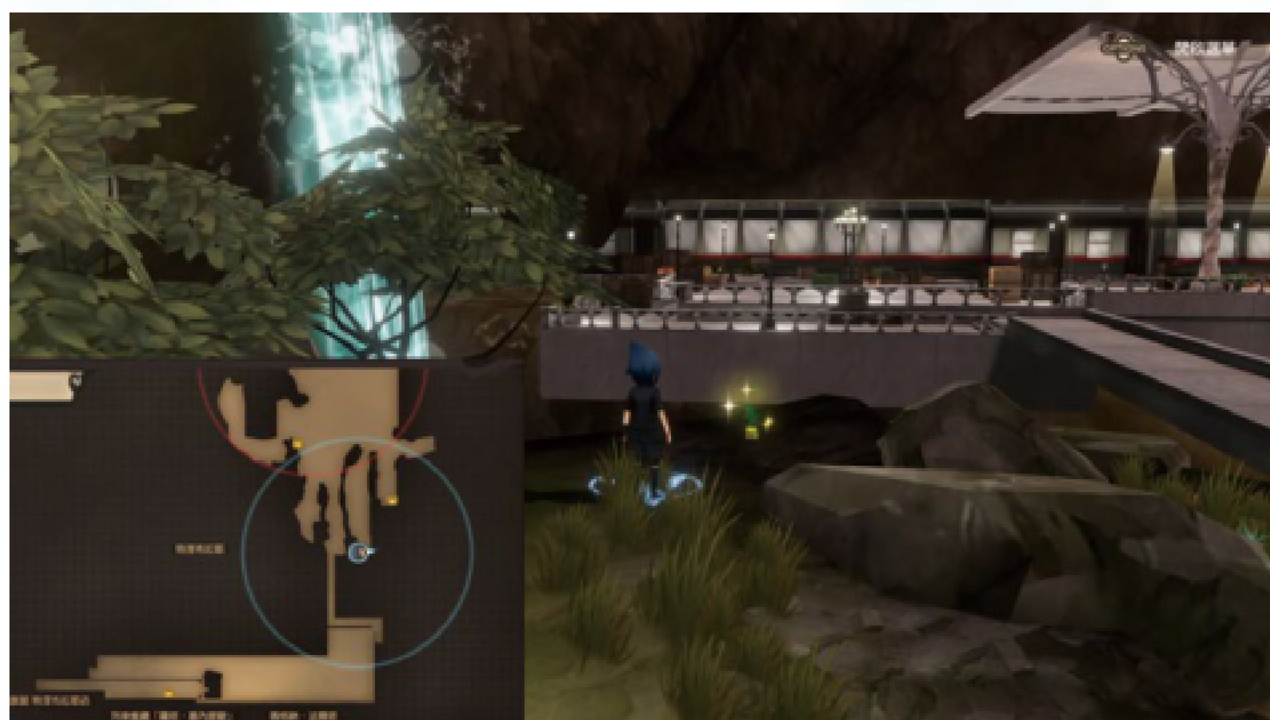




第八章

到达车站终点后可以收集 3 个仙人掌







王都决战 10点

解锁条件 完成序章

启程 20点

解锁条件 完成第一章 - 展开旅程

奖金猎人 5点

解锁条件 帮助戴夫回收身份牌

位移高手 10点

解锁条件 在奥斯提姆峡谷成功使用位移制敌打倒 8 个敌人

贤王之力 10点

解锁条件 获得贤王之剑

修罗王之力 10点

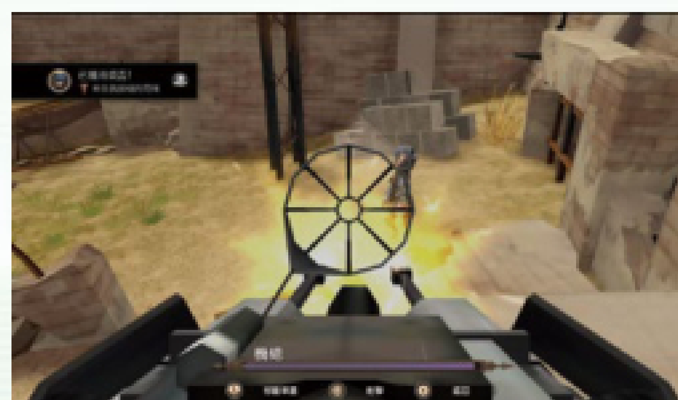
解锁条件 获得修罗王之刃

来自搭档的问候 10点

解锁条件 在奇卡特里克废弃市街使用枪械打倒 10 个敌人

获得方法

一周目很难击杀 10 名敌人，不过数量累计，可以再次选择章节解锁这个奖杯 / 成就。



坏东西 10点

解锁条件 CHAPTER 2 未被任何范围攻击击中的情况下击败魔女蛛

获得方法 BOSS会使用一招朝多个方向发射电球的招式，出招前会有路径提示，避开并击败BOSS即可解锁奖杯/成就。

狮子王之力 10点

解锁条件 获得狮子王双剑

神话再临 20点

解锁条件 获得巨神泰坦的启示

冬天里的一把火 5点

解锁条件 在古雷夏洞窟打碎 4 个冰柱

获得方法 挡住道路的冰柱，地图全部探索一遍必定解锁。

完全压制巨神泰坦 10点

解锁条件 在没错过任何QTE的情况下获得巨神泰坦的启示

获得方法 QTE阶段没有出现错误导致QTE重来，途中可以自由移动并躲避泰坦攻击的部分不算在内。

伟大众神 10点

解锁条件 首次召唤出六神

陆行鸟骑师 10点

解锁条件 在一个陆行鸟关卡内使用双重跳跳过所有障碍物

获得方法 陆行鸟自动奔跑的环节会自动跳跃躲避障碍物，玩家需要做的就是在陆行鸟自动跳跃时再按一下跳跃实现二段跳，全程保持二段跳即可获得奖杯/成就。

陆行鸟狂热份子 5点

解锁条件 在维兹陆行鸟驿站触发所有与陆行鸟的互动

蛇。为什么一定得是蛇? 10点

解锁条件 在与纳迦的战斗中不曾中毒的情况下击败她

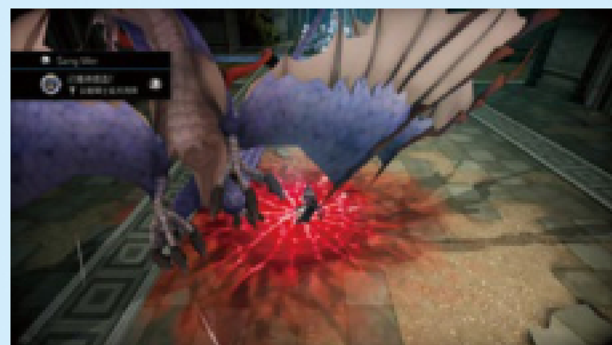
获得方法 纳迦出在自身周围泼洒毒液或是吐出一个毒痰，建议拉开距离让队友输出。

出航 10点

解锁条件 完成第五章 - 出发前往奥尔缇西

女龙骑士从天而降 10点

解锁条件 用艾拉妮亚的指令"烈风强击"击败魁札尔科亚特尔



获得方法 奖杯/成就的描述有误，这个奖杯/成就是要求玩家使用“制空强击”这招击杀BOSS。由于队友会不停输出，而且BOSS生命值条到底后还会有一些剩余，因此运气成分很大。

建议BOSS战之前备份存档，与BOSS交战后会触发三次QTE操作，之后将队友切换为攻击力最低的装备，将BOSS消耗至残血。当BOSS几乎接近空血时主动靠近BOSS，触发反击后BOSS倒地，立马使用“制空强击”便有一定几率可以成功，如果不触发反击的状态下使用“制空强击”，由于判定问题，这招很大概率不会打出伤害。

热情如火 5点

解锁条件 2 分钟内清除发电厂内所有的使骸

石头大师 5点

解锁条件 在斯切丽芙守护林中破坏5个石堆

各自的使命 20点

解锁条件 获得水神利维亚桑的启示

完全压制水神利维亚桑 10点

解锁条件 在未错过任何QTE的情况下获得水神利维亚桑的启示

获得方法 QTE阶段没有出现错误导致QTE重来，途中可以自由移动并躲避水龙攻击的部分不算在内。

我可没有这幅表情哦 5点

解锁条件 获得诺克提斯与伙伴们的自画像

获得方法 第六章到达下图位置与NPC对话即可解锁奖杯/成就（与当前地图最后一个仙人掌位于同一地点）。



喝水也会醉 10点

解锁条件 完成位于奥尔缇西的所有支线任务

王之资质 10点

解锁条件 完成第七章 - 获得斗王之刀

清新好口气 10点

解锁条件 未被口臭攻击击中的情况下击败魔界花

获得方法 只要不站在BOSS的正前方战斗即可。

针的很痛 10点

解锁条件 发现巨大仙人掌怪

七分熟 10点

解锁条件 使用火焰魔法击败魔界花

获得方法 BOSS血量见底后会触发剧情，只有等待剧情结束后才能击杀BOSS，注意不要把魔法浪费了。

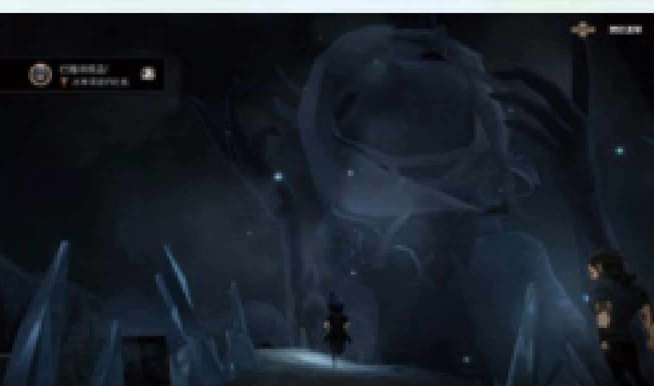
动荡的世界 20点

解锁条件 完成第八章 - 获得神巫逆矛

冰神希瓦的气息 5点

解锁条件 遇到冰神希瓦

获得方法 第八章夜晚进入野外时，到达地图西侧下图位置即可解锁奖杯/成就。



宝藏猎人 - 特涅布莱 10点

解锁条件 找到藏在特涅布莱的宝藏

仙人掌收藏家 - 特涅布莱 10点

解锁条件 找到所有隐藏在特涅布莱的仙人掌怪

路西斯王的孤独之战 10点

解锁条件 获得父王之剑

夺还 20点

解锁条件 完成第九章 - 获得诸王之力

帝都市民荣誉章 10点

解锁条件 未撞到任何障碍物的情况下驾驶雷迦利亚抵达格拉雷亚

获得方法 如果不小心碰到障碍物立马退出游戏即可重新尝试。

特涅布莱之力 10点

解锁条件 在未被瑞布斯的混乱攻击击中的情况下击败瑞布斯

获得方法 BOSS很低概率会释放这个招式，建议使用霸王剑速杀BOSS。

被夜晚笼罩的世界 10点

解锁条件 与十年不见的伙伴重逢

天选之王 10点

解锁条件 击败炎神伊弗利特

决战王都 10点

解锁条件 击败艾汀

归乡 70点

解锁条件 完成FINAL FANTASY XV POCKET EDITION HD

剩余成就列表

PS4 版只有上文奖杯，而 XOne 版则与手机版相同，拥有更多的成就项目（虽然总点数仍是 1000 点），好在难度很低，只要满足上文的奖杯 / 成就，下文的成就基本能全部获得。

新力量 5点

解锁条件 首次习得了能力

王族之力 5点

解锁条件 首次执行地图位移，进入悬吊状态

信赖的战友 5点

解锁条件 首次使用伙伴指令

历代国王之力 5点
解锁条件 首次发动召唤幻影剑

黑魔道士 5点
解锁条件 首次使用魔法

烹饪入门者 5点
解锁条件 首次烹饪食物

有伙伴真好 5点
解锁条件 让伙伴为你完成一场战斗

他不重，他是我兄弟 5点
解锁条件 在战斗中复活一位濒死的伙伴

讨伐变种野兽 5点
解锁条件 打倒血角兽

迟迟未来的船 5点
解锁条件 把石榴石原石交给迪诺

宝藏猎人－兰戈维塔 5点
解锁条件 找到藏在兰戈维塔休息站的宝藏

再起 15点
解锁条件 完成第二章 - 突破帝国封锁线抵达达斯卡地区

不死将军柯尔 10点
解锁条件 使用柯尔的伙伴指令“狮子吼”击杀一个敌人

偷袭！ 10点
解锁条件 在奇卡特里克废弃市街成功发动3次奇袭

宝藏猎人－荒野露营地 5点
解锁条件 找到藏在荒野露营地的宝藏

热情的城市 10点
解锁条件 与伊丽斯探索雷斯特尔姆

你碰不得 10点
解锁条件 不碰到任何陷阱的情况下抵达卡提斯大盆

仙人掌收藏家－雷斯特尔姆 5点
解锁条件 找到所有隐藏在雷斯特尔姆的仙人掌怪

宝藏猎人－雷斯特尔姆 5点
解锁条件 找到隐藏在雷斯特尔姆的宝藏

朕知道了 5点
解锁条件 于第一次抵达雷斯特尔姆时听完所有市民的对话

划破夜晚的轰鸣 10点
解锁条件 从铁巨人的攻击中逃跑

暗云 20点
解锁条件 完成第四章 - 夺回雷迦利亚

有没有感觉刺刺的 10点
解锁条件 发现巨大仙人掌怪
只有找到第四章的巨大仙人掌才能解锁该成就

仙人掌收藏家－陆行鸟驿站 5点
解锁条件 找到所有隐藏在维兹陆行鸟驿站的仙人掌怪

奋起 10点
解锁条件 抵达卡埃姆海岬

三人行 10点
解锁条件 找到秘银矿石

烈风强击 10点
解锁条件 飞到空中并击败艾拉妮亚

宝藏猎人－卡埃姆海岬 5点
解锁条件 找到隐藏在卡埃姆海岬的宝藏

仙人掌收藏家－旧雷斯塔 5点
解锁条件 找到所有隐藏在旧雷斯塔的仙人掌怪

仙人掌收藏家－卡埃姆海岬 5点
解锁条件 找到所有隐藏在卡埃姆海岬的仙人掌怪

友谊的小船 10点
解锁条件 遇见韦斯卡姆

谈判专家 10点
解锁条件 成功与卡梅莉亚达成协议

仙人掌收藏家－奥尔缇西 5点
解锁条件 找到所有隐藏在奥尔缇西的仙人掌怪

了不起又负责的王子 5点
解锁条件 听完位于奥尔缇西所有市民的对话

宝藏猎人－奥尔缇西 5点
解锁条件 找到隐藏在奥尔缇西的宝藏

延伸至新大陆的轨道 10点
解锁条件 抵达卡塔纳提卡站

国王与军师 10点
解锁条件 找到凯斯特诺矿山底层的道路

仙人掌收藏家－卡塔纳提卡站 5点
解锁条件 找到所有隐藏在卡塔纳提卡站的仙人掌怪

圈套 5点
解锁条件 抵达特涅布莱

前往极寒的溪谷 5点
解锁条件 离开特涅布莱，前往格拉雷亚

谢谢了，老爸 10点
解锁条件 和雷迦利亚道别

再聚首 10点
解锁条件 与伙伴重新会合

潜行王 10点
解锁条件 未被徘徊的暴走魔导兵发现一次的状态下通过关卡
获得方法 指第十章中不被发现通过一个场景。

圣光指引你的道路 10点
解锁条件 使用光耀之戒击杀一个敌人



LATE SHIFT

NINTENDO SWITCH PS4 XBOX ONE STEAM

成就 / 奖杯攻略

《夜班》与其说是一个游戏，不如说是一部互动电影。全片由真人出镜拍摄，玩家除了能在关键时刻作出选择之后，其他时间全程都在观看剧情。虽然本作没有什么游戏性可言，但就故事来说还算精彩，而且自带中文。加上完美所需的时间很短，游戏价格又不高，还是很值得推荐的。当然对于XOne玩家来说本作就更值了，因为它已加入XGP豪华套餐，这1000点成就真是来得轻松惬意啊！

文 纱迦 美编 Juxi

夜班	CtrlMovie Ltd/Wales Interactive	NS / PS4 / XOne
Late Shift		文字冒险 / 中文版
2016年4月18日	本地1人	无对应周边
售价为89港币		

XOne版综述

成就总数	1000点/20个
全成就难度	1/10
全成就所需时间	2小时
在线成就	无
最少通关次数	2次
有无会错过的成就	有
成就BUG	无
特殊需求	无

PS4版

奖杯总数	1白金6金14银
白金难度	1/10
白金所需时间	2小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2次
有无会错过的奖杯	有
奖杯BUG	无
特殊需求	无

本作可谓成就/奖杯神作。游戏的玩法其实和美少女文字冒险游戏差不多，玩家只要作出正确的选择，即可推动剧情直到通关。游戏不能中途存档，也不能选择章节，比较麻烦。不过活用下面介绍的方法，还是可以在两周目内解决战斗。注意本作给出选择时给出的时限比较短，玩家在使用攻略时要特别注意。

实用技巧：当结局相关的成就/奖杯跳出后，请玩家马上暂停游戏选择退出，之后选择继续游戏，这样就会回到离结局最近的章节，从而方便玩家补齐其他结局。如果玩家看完整个结局的话，那么就只能从头开始游戏，这样会多用大量时间。建议玩家利用这个技巧先将游戏完美，然后上视频网站自行观看各结局，这样既节省了时间，又不影响游戏体验。

注：下文仅列出正确的选项。如果选错，请马上退出游戏再来，这样会回到本章开始重新来过。

一周目流程

序幕（第01/14章）

- 自私
- 帮助他

解锁成就/奖杯01：蝴蝶效应

停车场（第02/14章）

- 好吧
- 好吧
- 没什么
- 带上胡椒喷雾
- 使用胡椒喷雾
- 开车

别墅（第03/14章）

- 进去
- 淡定
- 偷偷溜走
- 保持冷静
- 我有什么好处？
- 要求分成

解锁成就/奖杯02：五五分成

拍卖会（第04/14章）

- 同意
- 让她出价
- 让她出价

解锁成就/奖杯03：恶意抬价

- 乖乖合作
- 乖乖合作
- 抓住推车
- 输入错误密码

解锁成就/奖杯04：蓄意破坏

逃亡（第05/14章）

- 保持沉默
- 找吴先生
- 说服她
- 强行带走

中餐厅（第06/14章）

- 拿幸运饼干
- 拿一个
- 相信
- 好吧

旅馆（第 07/14 章）
- 接吻
解锁成就 / 奖杯 05：苦命鸳鸯
- 解释
- 开窗
- 打破窗户
- 相信她

大街（第 08/14 章）
- 相信她
- 相信
- 保持镇静
- 保持镇静
解锁成就 / 奖杯 06：心平气和

医院（第 09/14 章）
解锁成就 / 奖杯 07：积善行德
- 动手
- 威胁他
- 移除氧气
- 停下
解锁成就 / 奖杯 08：审问

拍卖所（第 10/14 章）
- 溜进电梯
- 上楼
- 继续
- 不用了
- 上车
- 挂断
- 回家
解锁成就 / 奖杯 09：懦夫
- 回家
- 结局 1/7

重要提示：当"懦夫"解除且选完最后一个选项后，请马上暂停游戏选择退出，之后选择继续游戏，这样就会回到第10章，从而方便玩家补齐其他结局。如果玩家看完整个结局的话，那么就只能从头开始游戏，这样会多用大量时间。

◆选择退出，再选择继续游戏，回到第 10 章

拍卖所
- 溜进电梯
- 上楼
- 继续
- 不用了
- 上车
- 接听
- 去找蔡家
解锁成就 / 奖杯 10：深入虎穴
- 结局 2/7

◆当"深入虎穴"解锁后，选择退出，再选择继续游戏，回到第 10 章



拍卖所
- 溜进电梯
- 上楼
- 继续
- 不用了
- 上车
- 接听
- 去找帕尔

帕尔的家
- 把瓷碗扔给他
解锁成就 / 奖杯 11：演员
- 结局 3/7

◆当"演员"解锁后，选择退出，再选择继续游戏，回到第 10 章

拍卖所
- 溜进电梯
- 上楼
- 继续
- 不用了
- 上车
- 接听
- 去找帕尔

帕尔的家
- 放在桌上
解锁成就 / 奖杯 12：业余骗子
- 结局 4/7
解锁成就 / 奖杯 13：故事能手

◆当以上两个成就 / 奖杯解锁后，选择退出，再选择继续游戏，回到第 10 章

拍卖所
- 溜进电梯
- 上楼
- 继续
- 不用了
- 等待

帕尔的家（第 11/14 章）
- 恐吓他
- 继续恐吓
- 让他打开
- 开枪
解锁成就 / 奖杯 14：突然暴怒
- 结局 5/7

◆当"突然暴怒"解锁后，选择退出，再选择继续游戏，回到第 11 章

帕尔的家
- 恐吓他
- 继续恐吓
- 阻止他
- 接受
解锁成就 / 奖杯 15：贪图便宜
- 结局 6/7

◆当"贪图便宜"解锁后，选择退出，再选择继续游戏，回到第 11 章

帕尔的家
- 恐吓他
- 继续恐吓
- 阻止他
- 拒绝
解锁成就 / 奖杯 16：使命送达
- 结局 7/7
解锁成就 / 奖杯 17：故事专家

◆当以上两个成就解锁后，选择退出，再选择新游戏



二周目流程

序幕
- 自私
- 帮助他

停车场
- 不行
- 不行
- 去检查一下
- 丢掉
- 开车

别墅
- 进去
- 淡定
- 偷偷溜走
- 保持冷静
- 好吧

拍卖会
- 同意
- 让她出价
- 让她出价
- 阻止
- 上楼
- 进入办公室
解锁成就 18/20：正式员工
- 警告员工
- 保持沉默
- 不管它

逃亡
- 保持沉默
- 保持沉默
- 保持沉默
- 找吴先生
- 说服她
- 强行带走

中餐厅
- 拿幸运饼干
- 拿一个
- 相信
- 需要更好的计划
- 找警方
- 找警方

审问（第 12/14 章）
- 提及凌梅
- 不

豪华酒店（第 13/14 章）
- 不是
- 短的
- 保护她
- 保护她
- 继续保护她
- 继续保护她
解锁成就 / 奖杯 19：守护者

大街
- 保持镇静
- 保持镇静

医院（第 14/14 章）
解锁成就 / 奖杯 20：选择的重要性

注：PS4版多一个白金奖杯。

次世代 专辑VOL.14 NEXT GEN SPECIAL

-特别策划-

是失败还是荣耀?

Ready At Dawn 眼中的《教团1886》

《古墓丽影》特辑

-跨界特攻-

刺客信条 奥德赛

古墓丽影 暗影 | 神界 原罪Ⅱ 终极版

无双大蛇3 | 莎木Ⅰ&Ⅱ

-成就奖杯堂-

最终幻想15 口袋高清版 | 夜班

极限竞速 地平线4



更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn

UCG专辑 通达 光盘定价:48元

本手册随盘附赠不能单独销售